2 CDs JOC FULL! - ZOO EMPIRE - IMPERIUL ANIMALELOR CONTRAATACĂ

LEVEL

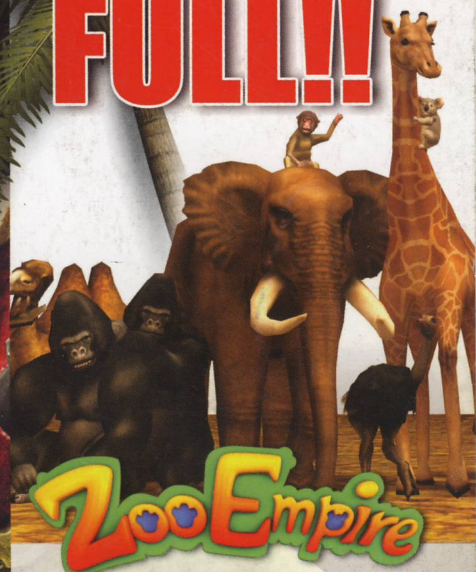
www.level.ro • Games, Hardw... • Februarie 2005

CÂŞTIGĂ!



FIRESTORM DIGITAL GAMEPAD

JOC FULL!!



PREVIEW

Stronghold 2
Daţi castelul înapoi!

REVIEW

Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay – Developer's Cut
La fel de bun ca pe Xbox?

Painkiller: Battle out of Hell
Relaxare la 666 de grade

The Lord of the Rings: Battle for Middle-earth
Schimb inel pe război. Rog seriozitate

TEST!



INTERNET CONNECTION SHARING

WORLD OF WARCRAFT

DEMOS FORD RACING 3 ■ THE SETTLERS - HERITAGE OF KINGS ■ SKI RESORT EXTREME DRIVERS ATI CATALYST 4.12 PATCH VAMPIRE BLOODLINES 1.2 ■ DAWN OF WAR 1.20
WALLPAPER WORLD OF WARCRAFT FILME BATTLEFIELD 2 ■ STARWOLVES ■ STOLEN IMAGINI AGE OF EMPIRES III ■ CRASHDAY UTILITARE MOZILLA OPTIMIZER 1.6.3 ■ ACTIVITY MONITOR 3.8

135.000 LEI

6 421887 200538 02

„Auzi, a apărut GTA: San Andreas pe PC? Că l-am văzut la tarabe/un prieten/ îl am pe calculator și nu îmi merge".

Amice, ești un dobitoc! Pe cioLAN l-ai băgat în boală, îi e și frică să mai deschidă Messenger-ul acum, iar mie deja mi-e lehamite să tot șterg topicuri de pe forum și să dau explicații. Da, chiar tu, personajul colectiv de basm, la curent tot timpul cu ultimele lansări, adânc implicat în traficul atemporal de jocuri ce nici măcar nu au fost anunțate, cel care a jucat de acum doi ani Half-Life 2-ul (și ne-ai spus de pe atunci că e tare) și știe pe de rost traseele din NFS 2007. Tu mă, ăla care vezi tarabele de pe Magheru, dar nu ai tupeu să ceri GTA: San Andreas-ul pe PC, să vezi cu ochii tăi dacă e pe bune minunea sau e vrăjeală și preferi să stresezi oamenii de munte și de bine din redacția LEVEL. Tu amice, cel cu mii de prieteni cu super-calculatoare și țeavă la net, tot timpul scormonind prin spatele biroului și găsind CD-urile ălea cu Quake IV și serial key-uri pentru World of Warcraft II. Ești gata oricând să înghiți gălușca și să-l crezi pe vecinul ăla șmecher care râde după aia de tine, bă, cască ochii!

Nu, nu s-a lansat GTA: San Andreas pe PC.

Nu, nici Quake IV.

Da, dacă vrei filme cu Jenna, marchează banul la băiatu' de la tarabă și pregătește-te să-ți ascunzi derriére-ul de mama și CD-ul cu pricina de tata.

Omule, citește revista, nu te uita numai la poze. Sunt știri care sunt chiar pe bune și informații pe care le-am verificat cu mâna pe gâtul informatorilor. Gândește înainte să întrebi, nu e așa de greu, și lasă-ne și pe noi să trăim fără fire de păr alb, măcar până pe la 30 de ani.

■ **Mitza (și grupul redactorilor care beau apă plată cu press release-uri și din când în când bere din aia bună)**



TOP 3 / REDACTOR



Mitza
1. World of Warcraft
2. The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay – Developer's Cut
3. Painkiller: Battle out of Hell



cioLAN
1. The Lord of the Rings: The Third Age (GBA)
2. The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay – Developer's Cut
3. World of Warcraft



BogdanS
1. Trust FF380 Force Feedback Racing Wheel
2. Genius MaxFire Wireless G-12X
3. Creative Zen Micro



Marius
1. The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay – Developer's Cut
2. World of Warcraft
3. Xpand Rally



Rzarectha
1. The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay – Developer's Cut
2. World of Warcraft
3. Painkiller: Battle out of Hell



KiMO
1. The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay – Developer's Cut
2. Painkiller: Battle out of Hell
3. World of Warcraft

LEVEL FEBRUARIE 2005



CUPRINS CD

DEMO

Ford Racing 3
Ski Resort Extreme
The Settlers - Heritage of Kings
Treasure Island Dizzy

PATCH

Dawn of War 1.20
Vampire Bloodlines 1.2

WALLPAPERS

World of Warcraft

MEDIA

Filme
Battlefield 2
StarWolves
Stolen
War Devil

Imagini
Age of Empires III
Crashday
Empire Earth II

UTILITARE

Activity Monitor 3.8
Damn NFO 2.10.0031.RC3
Mozilla Optimizer 1.6.3
pdfFactory Pro 2.31

DRIVERS

ATI Catalyst 4.12

NOTĂ

Interfața CD-ului LEVEL este concepută să ruleze optim pe o placă grafică ce suportă minim o rezoluție de 800x600 și o adâncime a culorii de 16 biți. De aceea, nu este recomandată folosirea acesteia într-un mediu ce nu oferă minimul necesar! Interfața poate fi rulată atât sub Windows 95/98/Me, cât și sub Windows NT/2000/XP.

Din cauza multitudinii de configurații, redacția LEVEL nu își poate asuma nici o responsabilitate în eventualitatea în care apar probleme în funcționarea interfeței și a aplicațiilor. Programele care au intrat în componența LEVEL CD au fost testate și selectate cu grijă în redacția LEVEL. Totuși, editura nu își poate asuma nici o responsabilitate pentru funcționarea anormală a software-ului și nici nu poate fi făcută responsabilă pentru eventualele daune produse. CD-ul LEVEL a fost verificat împotriva virușilor cu următoarele programe antivirus: Kaspersky Labs Anti-Virus 3.5 (furnizat de Kaspersky Lab - Rusia) și BitDefender Professional 6.3 (furnizat de Softwin).

Pentru orice întrebări legate de aplicațiile de pe CD, vă rugăm să contactați telefonic, prin fax sau prin e-mail, autorii programelor respective.

Este interzisă folosirea în scopuri comerciale (închiriere, vânzare) a jocului furnizat de LEVEL în variantă completă.

ATENȚIE! Pentru rularea corectă a interfeței CD-ului vă recomandăm setarea unei rezoluții minime de 800x600, o adâncime a culorii de 16 biți și folosirea opțiunii Small Fonts!

CD-urile incluse pot fi utilizate în conformitate cu parametrii definiți în standardul Philips – Yellow Book. Editura nu-și asumă responsabilitatea asupra eventualelor pagube provocate de utilizarea CD-ului în alți parametri decât cei stabiliți în standardul menționat anterior.

20 THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

Schimb inel pe război. Rog seriozitate...





34 THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY – DEVELOPER'S CUT

Crema cremelor de pe Xbox își face intrarea triumfală și pe PC

LEVEL FEBRUARIE 2005

CUPRINS

news

TimeShift, anunţat şi de aşteptat

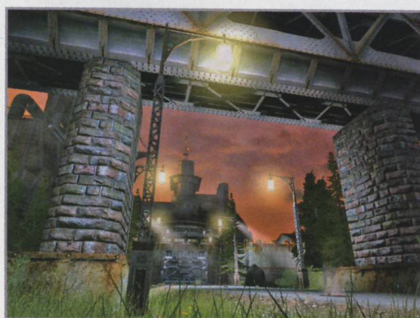
Producător Sabre Interactive **Distribuitor** Atari **Data lansării** toamna 2005 **On-line** N/A

Londra, 10 ianuarie 2005 A.D. Atari anunță oficial că va lansa, în toamna anului 2005, jocul TimeShift, un FPS inovator, zic ei, în care jucătorul va putea controla timpul pentru a duce la bun sfârșit misiunile la care se va înhăma. Jocul se laudă cu o funcționalitate și posibilități ale gameplay-ului nemaivăzute, cu grafică de ultimă oră și cu un storyline excelent ce va oferi amatorilor de senzații tari o experiență de neuitat.

TimeShift reprezintă o abordare cu totul nouă a genului (unde am mai auzit eu asta...) și subliniază intenția celor de la Atari și Sabre Interactive de a împinge limitele „of what games can offer". „TimeShift va provoca jucătorul să-și folosească mintea sclipitoare și abilitatea de a controla timpul, precum și un arsenal formidabil, pentru a răzbate în lupta împotriva răului. O dată cu integrarea celei de-a patra dimensiuni temporale în gameplay, vom arăta lumii ceea ce un first person shooter poate deveni," a declarat Martin Spiess, Senior Vice President al departamentului marketing, Atari Europe.



În TimeShift jucătorul capătă puterea de a manipula timpul, inclusiv pe cea de a încetini, opri și derula evenimentele din lumea ce-l înconjoară pentru a-i permite să zburde liber, în timp ce adversarii și obiectele din joc sunt înghețate în timp. Responsabilă pentru aceste minunății este tehnologia time control, parte integrantă a gameplay-ului, ce-i va oferi lui TimeShift șansa să ducă FPS-urile de acțiune într-o direcție cu totul nouă. De partea vizuală se va ocupa engine-ul grafic Sabre3D, realizat chiar de către cei de la Sabre Interactive, în care se regăsesc tehnologii revoluționare folosite la realizarea de texturi foarte detaliate și efecte speciale nemaipomenite care, alături de engine-ul fizic futurist aplicat obiectelor și personajelor din joc, ne va lăsa cu gurițele căscate. TimeShift se laudă, de asemenea, și cu un grad de imersiune sporit prin cooptarea unui scenarist și regizor de la Hollywood, care a contribuit substanțial la punerea în scenă a unei viziuni fantastice în care lumea noastră există într-o dimensiune alternativă.



Jocul vine cu 30 de misiuni, fiecare scoțând în evidență felul în care pot fi controlate timpul și puterea de foc incredibilă ce-i va sta jucătorului la dispoziție, în arsenalul acestuia regăsindu-se arme ciudate dintr-o perioadă de timp alternativă, precum și arme inimaginabile dintr-o eră pe care umanitatea nu a cunoscut-o.



Jocul produs în studiourile Sabre Interactive din New Jersey va fi lansat doar în variante pentru Xbox și PC. Dar la toamnă.

■ KiMO

LEVEL TOP 10

IANUARIE 2005*

1.	Half-Life 2	367
2.	Need for Speed Underground 2	192
3.	Rome: Total War	116
4.	Prince of Persia: Warrior Within	89
5.	Star Wars – Knights of the Old Republic	88
6.	Vampire: The Masquerade – Bloodlines	59
7.	Doom 3	26
8.	Sid Meier's Pirates!	23
9.	Medal of Honor: Pacific Assault	19
10.	Pacific Fighters	5

*preluat de pe www.level.ro

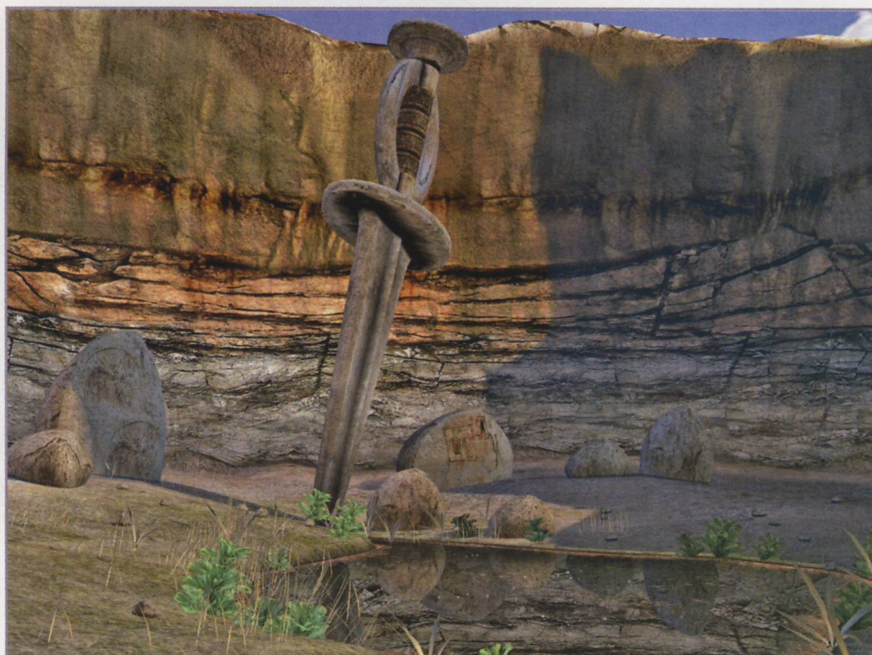
COALIȚIE ÎMPOTRIVA EA?

Mă întreb oare cum o fi să te trezești de dimineață și să afli că gigantul numit EA (și principalul tău competitor) tocmai a pus mâna pe 20% din acțiunile tale? De răspuns, nu poate să răspundă decât Yves Guillemot, CEO-ul Ubisoft, care a declarat de altfel că va considera mișcarea EA-ului drept una ostilă, cu toate că aceștia au catalogat-o drept „investiție".

Drept urmare, Ubisoft a cerut ajutorul guvernului francez pentru a rezista următoarelor manevre ale celor de la EA și se pare că-l va primi, dacă nu din partea guvernului francez, atunci din partea unor alte companii mari de distribuție. De exemplu, Infogrames, care și-a anunțat intenția de a-și ajuta rivalii de la Ubisoft, pentru a opri expansiunea celor de la Electronic Arts. Vive la France!

Myst V: End of Ages

Producător Cyan Worlds **Distribuitor** Ubisoft **Data lansării** sfârșitul 2005 **On-line** myst5.ubi.com/uk/



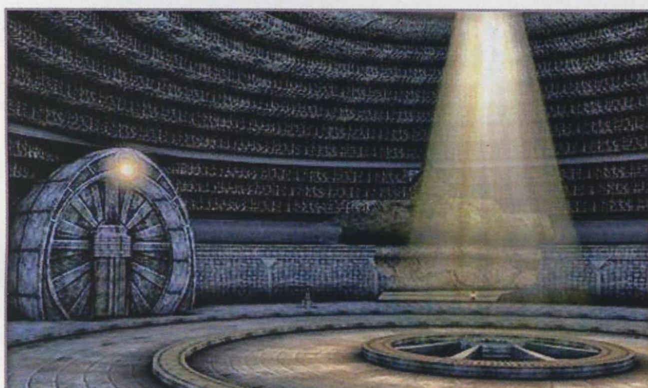
Ubisoft, creatorul apreciatei serii Myst, va lansa ultima aventură din acest ciclu, Myst V: End of Ages, la sfârșitul anului 2005. Rand Miller, co-producătorul seriei și fondatorul companiei Cyan Worlds, va coordona și de această dată echipa de dezvoltare din Spokane, pentru a realiza acest ultim episod care va încheia povestea Myst.

„Fanii Myst au apreciat această aventură extraordinară încă de la lansarea primului joc," a declarat Alain Corre, directorul general Ubisoft pentru zona Europa, Orientul Mijlociu și Asia. „Suntem convinși că așteaptă cu nerăbdare și Myst V: End of Ages, mai ales că acest episod transcende limitele imaginației."

Aventura continuă de acolo de unde s-a sfârșit primul joc al seriei și ne va oferi privilegiul și provocarea de a reconstrui pierdutul imperiu al civilizației D'ni, o civilizație străveche care a prosperat de-a lungul mileniilor, dar asupra căreia, din păcate, s-a abătut o catastrofă cumplită. Cei de la Cyan Worlds ne vor bucura ochii cu detalii grafice tridimensionale de o frumusețe ieșită din comun și cu un mediu de joc pe care îl vom putea explora în cele mai mici amănunte. Ubisoft ne asigură că elementele specifice genului adventure, inovațiile de storyline și gameplay construite și combinate cu măiestrie vor oferi un sfârșit pe măsura seriei, care va rămâne una de referință în istoria genului.

„Myst V: End of Ages este practic o concluzie a întregii serii – capitolul final al cărții Ages of Myst," a declarat Rand Miller. „Pentru a încheia acest cerc, am adoptat principiul „ceva vechi și ceva nou". Nou – în materie de inovații tehnologice și interfață. Vechi – reîntoarcerea la explorare și aventură care au făcut din Myst un joc magic." Așa să fie.

■ KiMO





SE VOR LANSA

FEBRUARIE 2005

Playboy: The Mansion	Ubisoft
Star Wars – Knights of the Old Republic II: The Sith Lords	LucasArts
The Settlers: Heritage of Kings	Ubisoft
Pro Rugby Manager 2	Digital Jesters
Project: Snowblind	Eidos
Scrapland	Deep Silver
Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft
TAXI 3: Extreme Rush	Xing
The Punisher	THQ
SpellForce – Shadow of the Phoenix	JoWooD

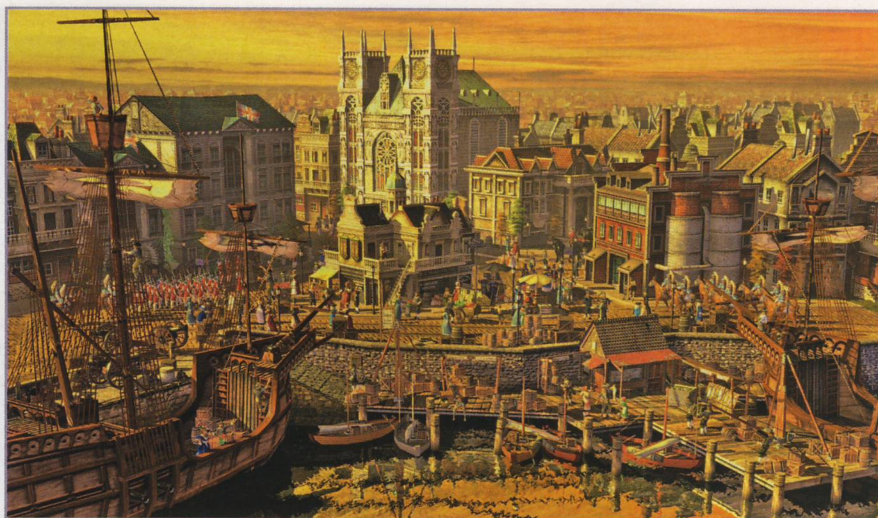
WORLD OF WARCRAFT – PESTE 600.000 DE EXEMPLARE VÂNDUTE

Blizzard a anunțat că World of Warcraft s-a vândut, până acum, în peste 600.000 de exemplare în America de Nord, Australia și Noua Zeelandă. Jocul a reușit să doboare toate recordurile pe care le dețineau jocurile concurenței pe teritoriul Americii de Nord, serverele înregistrând, pe parcursul sărbătorilor de iarnă, prezența simultană a peste 200.000 de jucători.

Age of Empires III

Producător Ensemble Studios **Distribuitor** Microsoft **Data lansării** a doua jumătate a lui 2005 **On-line** www.ensemblestudios.com

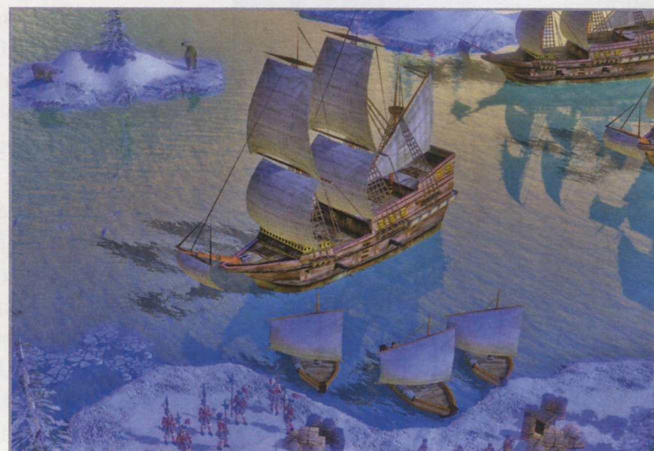
Microsoft Game Studios și Ensemble Studios anunță cu mândrie faptul că în acest an va fi lansat jocul Age of Empires III. Această veste nu poate decât să ne bucure ținând cont că vorbim despre unul dintre numele grele ale genului. Cei de la Ensemble Studios nu lucrează însă la un simplu sequel, ci își propun să realizeze ceva nemaiîntâlnit până în acest moment și să facă din Age of Empires III cel mai bun RTS apărut până acum. Astfel, printre promisiunile legate de acest joc ne rămân în minte cele care fac referire la nivelul ridicat de realism, la folosirea engine-ului fizic Havok (întâlnit și în Half-Life 2, Painkiller sau Thief III) și la o grafică (vezi imaginile) care să ne facă să ne întrebăm dacă nu cumva am ajuns prin 2010. Perioada de timp în care se desfășoară acțiunea jocului se întinde din momentul în care ne-a lăsat Age of Empires II: Age of Kings până în era industrială. Așadar, vom fi implicați în lupta în care s-au angajat marile puteri europene pentru colonizarea Lumii Noi. Pentru Age of Empires III a fost anunțat un număr de opt națiuni, dar până în acest moment a fost confirmată doar prezența Angliei, a Franței și a Marii



Britanii. O variantă pentru cele cinci locuri libere rămase în joc ar putea suna cam așa: Spania, Scoția, Germania, Olanda și Suedia. Pe lângă unitățile și armele caracteristice fiecărei națiuni vor fi și diferențe economice, diplomatice etc. Britanicii vor beneficia de o economie mai puternică și se vor putea dezvolta mai rapid, Franța va putea încheia mai ușor alianțe cu amerindienii, iar spaniolii vor primi un suport substanțial de pe bătrânul continent. Ar mai fi de spus că, deși la început s-a lucrat pe engine-ul grafic din Age of Mythology, pe parcurs acesta a fost rescris aproape în întregime și se dorește realizarea celui mai performant motor grafic folosit până acum într-un joc de strategie pentru PC. Age of Empires III este cu siguranță unul dintre cele mai așteptate jocuri ale acestui an, iar lansarea lui va avea loc într-o zi cu soare din a doua jumătate a anului.

■ **Rzarectha**





CONFLICT: GLOBAL TERROR ANUNȚAT

SCi a declarat că va lansa un nou titlu din seria Conflict, Global Terror. Acțiunea se petrece în viitorul apropiat și va aduce, din nou, în prim-plan lupta împotriva terorismului. Povestea ne va da ocazia să-i reîntâlnim pe meseriașii din Conflict: Desert Storm care, de această dată, vor forma o unitate de elită special pregătită să se ia la trântă cu teroriștii puși pe rele. Jocul se va lansa în toamna anului 2005, în variante pentru PC, Xbox și PS2.

Beware, be very aware...

PURGE JIHAD

Purge Jihad poate fi descărcat acum fără nici un fel de costuri de pe site-ul www.purgejihad.com. Ajuns la versiunea 2.3.0, Purge Jihad este un hibrid FPS/RPG on-line în care se înfruntă tehnologia cu magia și știința cu religia. Singura restricție pentru cei care nu doresc să plătească pentru un cont este aceea că nu pot opta decât pentru patru dintre cele opt clase de personaje. În rest, nici o limită de timp, nici un banner publicitar și acces pe toate hărțile și pe server ca și cei care plătesc pentru cont. Partea mai puțin bună – cei 346 MB pe care îi avem de descărcat.

Armata americană a deschis un nou front

BAGDAD, 14 IANUARIE 2005, ORELE 14:32

Soldatul american staționat în Irak se joacă la greu. Între două atentate sinucigașe, GI Joe pune mâna pe un PS2 și rade un Madden NFL 2005 să-și aducă aminte de cariera pe care ar fi putut s-o aibă dacă nu ar fi ales să moară în Irak pentru America. Inginerii muncesc pe rupte la Half-Life 2, iar preferații mei, șoarecii de birou, se dau cu fighterul prin Neverwinter Nights. Serviciile de informații nu au timp să se joace. Sunt mult prea ocupate să afle datele exacte în care mujahedinii dau atacul la generatoarele armatei. Ar fi un adevărat dezastru dacă sergentul de la aprovizionare ar rămâne fără curent exact când să-i dea în cap lui Mephistopheles.

Irakienii ar trebui avertizați, totuși, că atentatorii sinucigași devin din ce în ce mai nefolositori. Un Half-Life 2 capcană ar fi mult mai eficient decât un batalion de bărboși încărcați cu peturi de nitroglicerină.

WASHINGTON D.C., 14 IANUARIE 2005, ORELE 14:33

Conform unui post de pe unul dintre forumurile America's Army, realizatorii jocului (the mighty US Army itself) s-au făcut foc și pară în clipa în care au observat cât de mare este numărul trișorilor de pe servere, așa că au trecut la... amenințări.

„Să te joci cu softu' și serverele din curtea armatei se cheamă cybercrimă. Prin anii '40, Japonia a învățat o lecție importantă – „lasă uriașul adormit să moțăie". S-ar putea să nu acționăm imediat, dar când o vom face, vă veți trezi cu o forță de neoprit pe capul vostru. În caz că nu știați, armata are aliați care se ocupă de combaterea acestui flagel. Diversele departamente IT ale armatei, Departamentul Justiției, Serviciile Secrete și FBI-ul veghează."

„Dați-mi voie să mă adresez direct băieților răi pentru o clipă: Când încasați un bann, să știți că avem înregistrări ce atestă clar faptul că ați încălcat regulile și termenii înțelegerii, deci ați încălcat legea. Știm cine sunteți și putem afla de unde jucați. Avem dovezi incontestabile că ați comis-o. Armata este înfuriată și vine să vă salte."

BANGKOK, 15 IANUARIE 2005, ORELE 23:14

Un puști în vârstă de 13 ani este răpit dintr-un Internet Café de către un grup de commando și aruncat fără menajamente într-o dubă neagră ce demarează în trombă și dispare într-o direcție necunoscută. Martorii susțin că băiatul juca, în acel moment, America's Army...

■ KiMO



Worms 4: Mayhem

Producător Team 17 **Distribuitor** Codemasters **Data lansării** primăvara 2005 **On-line** www.codemasters.co.uk/worms

Primăvara anului 2005 ne va aduce cu ea un nou joc din faimoasa serie de jocuri Worms. Simpaticii viermi se întorc în jocul Worms 4: Mayhem pentru a celebra zece ani de existență, dar și pentru a demonstra că pot crea dependență și dacă sunt 3D. Asta pentru că mulți dintre jucători nu au fost deloc încântați de ceea ce au primit de când s-a făcut trecerea la grafica 3D. Pe lângă un gameplay care să se ridice la nivelul jocurilor din era 2D, în Worms 4: Mayhem vom avea la dispoziție și o fabrică de armament unde putem da frâu liber imaginației pentru a crea arme cât mai ingenioase și mai puternice. De asemenea, neînfricații viermi vor putea fi trimiși la luptă cu o mulțime de arme noi, cel puțin la fel de spectaculoase ca și cele pe care le știm deja. Astfel, în crâncenele lupte, vom putea folosi arme precum Poison Arrow, Sentry Gun, Tail Nail sau Bovine Blitz. Opțiuni noi au fost introduse și pentru aspectul micilor nevertebrate. Păstrând nota de umor caracteristică jocului, avem de acum posibilitatea să le modificăm freza, fața și mâinile, să le adăugăm ochelari și să alegem care vor fi ultimele lor cuvinte când le sună ceasul. Campania single player din Worms 4: Mayhem va avea 25 de misiuni, iar obiectivele vor fi dintre cele mai diverse. Pe lângă hărțile din modul single player, în multiplayer vom dispune de 20 de hărți care să ne pună la încercare abilitățile tactice. Ce mai, toate ingredientele pentru ca toată lumea să treacă la un nou capitol din istoria Worms. Produs de aceeași Team 17 și distribuit de Codemasters, Worms 4: Mayhem va putea fi jucat atât pe PC, cât și pe PS2 și Xbox. Let the Mayhem begin!



■ Rzarectha





FORZA MOTORSPORT MUTAT ÎN APRILIE

Jocul produs de cei de la Microsoft a fost amânat din nou și iată că acum data lansării a ajuns în luna aprilie. Inițial, Forza Motorsport era așteptat de sărbători, dar a fost amânat pentru luna februarie, pentru ca acum să fie împins încă două luni. În ambele cazuri, motivul nu a fost anunțat. Jocul este produs exclusiv pentru Xbox, iar punctul forte al jocului se pare că este realismul.

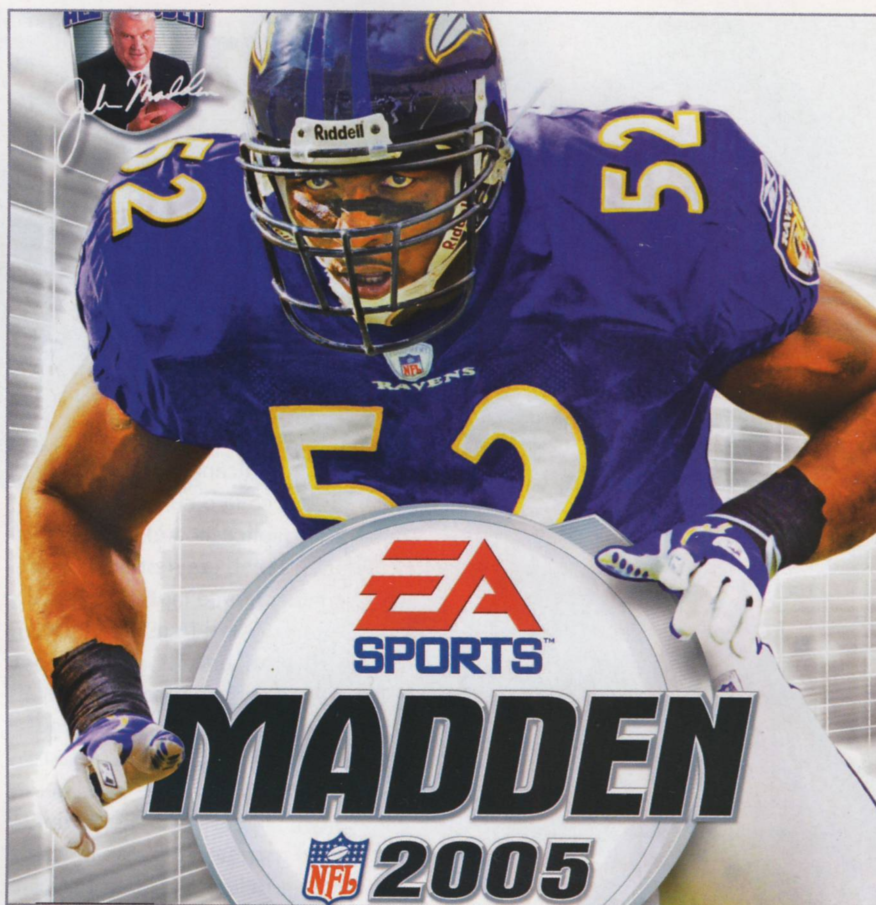
HIROSHI YAMAUCHI VS. STEVE BALLMER

Pe Steve Ballmer îl cunoașteți. Dacă nu, vă dau două indicii: CEO, Microsoft. Ce mai, un membru respectat al comunității (faptul că lumea era mult prea ocupată să-l înjure pe Bill Gates l-a salvat de păpușile voodoo și de blestemele țigănești). Asta până în momentul în care a pus ochii pe Nintendo, iar pașii l-au adus în apropierea lui Hiroshi Yamauchi, fostul președinte al Nintendo, un om dintr-o bucată. Galbenă. Care om nu s-a sfiit să-i facă o propunere cel puțin indecentă (ca răspuns la tentativa Microsoft de a cumpăra Nintendo): „Hey, Ballmer, why don't you suck my tiny yellow balls?". Întâi în japoneză, lăsând translatorii să-și bată capul. Observând reacția lui Ballmer (un fel de „uuuuu, he said yellow"), Yamauchi a repetat invitația. De data aceasta într-o engleză perfectă.

EA, de neoprit

Tot mai multe știri din ultima perioadă ne prezintă EA într-o continuă expansiune. Ideea e că obiectivele lor de pe lista de cumpărături sunt din ce în ce mai mari. După ce în luna decembrie au încercat să pună mâna pe Digital Illusions CE (DICE), au urmat două mișcări care au cutremurat industria jocurilor video. Mai întâi au cumpărat în exclusivitate licența NFL, care include printre altele și numele echipelor, ale jucătorilor și ale stadioanelor, pentru o perioadă de cinci ani. Reacțiile au fost prompte la această mutare care impune monopol în lumea simulatoarelor de fotbal american. Cei de la Take Two au acuzat conducerea NFL și au subliniat faptul că această înțelegere limitează opțiunile cumpărătorilor și aduce un mare deserviciu industriei simulatoarelor sportive. Doar șapte zile au trecut de la acest scandal și EA a revenit în atenția tuturor cu o nouă „investiție" surpriză. Mai exact, achiziționarea a 19,9 % din acțiunile Ubisoft de la firma de investiții Talpa Beheer BV. Ei bine, după aceste scandaluri, toată lumea aștepta să vadă ce mutări va mai face gigantul EA. Răspunsul nu s-a lăsat mult așteptat și iată că EA a încheiat o înțelegere pe o perioadă de 15 ani cu cei de la ESPN, cu posibilitatea de reziliere după zece, în anumite condiții. Încă o lovitură grea pentru Sega și Visual Concepts care, după ce au pierdut posibilitatea de a folosi licența NFL, acum se văd în situația de a rămâne și fără un brand în care au investit serios în ultimii ani. Să nu uităm că în timp ce simulatoarele sportive produse de EA aveau prețul situat în jurul sumei de 50 de dolari, jocurile din seria ESPN se vindeau cu aproximativ 20 de dolari în condițiile în care, spre exemplu, Madden-ul celor de la EA era sub valoarea jocului ESPN 2K5. Este clar că de mult jocurile pe calculator nu mai sunt o simplă afacere, iar interesele care se învârt în această industrie nu mai lasă loc de compromisuri. Din păcate, aceste monopoluri care se instaurează ne afectează mai ales pe noi, care vom cumpăra produse mai scumpe și mai slabe, în lipsa unei concurențe reale pe piață.

■ Rzarectha





Semnificația simbolurilor

- Demo pe CD
- Imagini pe CD
- Wallpaper pe CD
- Film pe CD
- Patch pe CD
- MOD pe CD

În cazul prezenței unuia dintre aceste elemente pe CD-ul LEVEL, simbolul va avea culoarea neagră în caseta tehnică. Restul vor fi roșii.

UN NOU EXPANSION PENTRU EVERQUEST

Deși Everquest 2 a fost lansat, asta nu înseamnă că cei de la SOE au abandonat jocul original. Aceștia au anunțat chiar că vor lansa, în februarie, un nou expansion pack care se va numi Dragons of Norrath, ce va fi disponibil atât în rafturile magazinelor, cât și pentru download, în schimbul a 29.99$. Acesta va veni cu noi zone de explorat și creaturi de căsăpit, un sistem player barter, noi vrăji și multe, multe alte bunătăți, printre care și un nou Guild Hall management tool.

GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS PE PC și XBOX

Ca să nu mai existe nici cea mai mică urmă de îndoială, uitați și anunțul oficial. Versiunea pentru PC a lui GTA: San Andreas va ajunge în magazinele capitaliștilor europeni în data de 10 iunie 2005. Din câte ne-a povestit bunul nostru amic Mike, și prăvăliile românești au intrat în rândul lumii, așa că 10 iunie 2005 va fi o zi fericită și pentru gamerul român. Sau, mai bine zis, pentru cel care consideră că GTA: San Andreas e un joc care merită să fie cumpărat de la magazin și nu de la o tarabă obscură.

preview

Dragon Age

Şoarecii joacă pe masă

„Uăi, tu chiţcăi", am aruncat o privire nedumerită mausului. A încercat să stea ţeapăn, dar era vizibil că-l apucase tremuriciul. „Uăi, tu chiţcăi?", l-am întrebat, ridicându-mi sprâncenele ca la o curiozitate cam plictisitoare. La urma urmei, era destul de târziu şi orice fapt senzaţional m-ar fi lăsat rece. „Uăi, tu chiţcăi!", am exclamat, doar ca să am un început de articol bine întors din pană. A fost momentul de maximă intensitate: sărmanului rozător i-au ţâşnit lacrimile, de ciudă că l-am prins. Aşa mi-am dat seama că acel obiect altfel comun de pe masă avea insuflată viaţă în corpuşorul lui plăcut la atingere. Foarte lucios. Nu numai că era viu, dar mai era şi un hamster, cel puţin aşa sărise cu gura pentru a se desprinde de tagma inferioară a rozătoarelor zise şoareci. Ba chiar mai mult, mi-a dezvăluit că este reîncarnarea unui hamster faimos, eroic, cunoscut celor care-şi petrec timpul în faţa calculatorului. Cu stupoare, am aflat că mausul meu este fenomenalul Boo, întovărăşit în vremuri bune de nu mai puţin surprinzătorul Minsc, aventuraţi într-o viaţă plină-plină de primejdii şi ghimpi în coaste. Acelora dintre voi cărora aceste nume nu le declanşează un sunet de clopoţel, le explic că duetul eroic era făuritor de praf şi pulbere în, cum îi spune, Baldur's Gate. Un joc bun, vă asigur eu. Mă întreb dacă şi-l mai aduce cineva aminte.

În fine, cu ce anume se îndeletnicea Boo tocmai pe biroul meu şi cum de a ajuns să se dea de gol într-un fel atât de umilitor? Observasem eu de la o vreme că-mi apăruseră câteva link-uri noi în browser. O entitate străină mie era în căutare înfometată de informaţii. Mi-am dat repede seama că respectivul era pasionat de vreo epocă mai veche, o Epocă a Dragonului. Iar propunerea unor canadieni obscuri, Bioware (sper să nu greşesc) i-a şi electrizat mintea. S-a aruncat în căutarea detaliilor, sorbind promisiune după promisiune cu setea unuia care se întâlneşte cu o asemenea provocare o dată în viaţă.

Bioshock

Imediat după o reîmprospătare a memoriei, m-am decis să-i scot în faţă pe băieţii de treabă de pe plaiuri canadiene. Ca un rezumat al activităţii lor de-a lungul anilor, ţin să trec în listă



Ia priviţi ce s-a răspândit răul. Trebuie să intervină Sailor Moon


Găsiți voi un comentariu la poza asta...


Împreună, la bine și la rău

nume precum Baldur's Gate, Neverwinter Nights (unde, având în vedere că pe lângă frigul tăios care mătură străzile, mai e și întuneric ca-ntr-o gaură de șoarece, vă sfătuiesc să o luați cu voi neapărat pe fetița cu chibrituri) sau KotOR (totuși Bioware ar trebui anunțată asupra comicului care se strânge în jurul acestui nume). Fanii din toată lumea s-au aruncat cu capul înainte, catalogând aceste minunății drept niște adevărate șocuri. Mulți străini de role-playing sunt de părere totuși că ele rămân doar niște jocuri, nimic mai mult sau mai puțin. Eu le-aș spune shoace. Nu degeaba am consumat calorii pentru a enumera shoacele cu frunză de arțar pe ele.

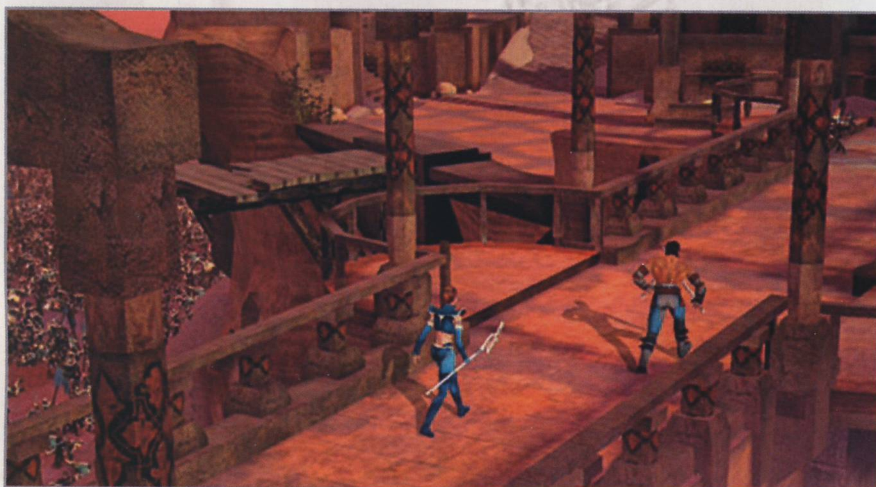
Ei bine, cei cu putere de decizie de la Bioware și-au pus în gând să scoată miezul frumușel din exemplarele de mai sus, tocmai pentru a-l folosi în Dragon Age. Eu îmi aduc cu plăcere aminte de profundele dialoguri purtate cu membrii grupului în Baldur's Gate (mi s-au făcut și avansuri, dar am avut bunul simț să nu profit de o tânără naivă, neexperimentată). Avem un miez. Tot umblă vorba că mediul hibernal al NWN ar fi totuși un loc propice pentru comunitățile online (ăștia sigur au ceva cu multe grade și bine îmbuteliat în rucsacuri). A mai ieșit un miez. Chiar și azi mai găsesc câte o floare de popcorn pe jos. Aaa, îmi zic, mergeau bine floricele în timpul luptelor tacticizate puternic din KotOR și deosebit de spectaculoase, pe deasupra. De-abia am smuls al treilea miez. În acest moment avem o cifră frumoasă, ca de basm (trei). Devine limpede că acest paragraf a servit drept o scurtă descriere a ceea ce se vrea a fi marea capodoperă cu solzi a lui Bioware.

Diseară mergem la cinema

Ia uitați-vă la Boo, grăsunul, cum jubilează, alunecând dintr-un colț în altul al pad-ului său bine stropit cu busuioacă. Ce figură mai e și hamsterul ăsta! Ca o paranteză, să vedeți ce reacție a avut când i-am pomenit că informațiile adunate de el mi-ar putea servi foarte bine pentru un articol în LEVEL. A fost ceva de speriat. Au început să i se scurgă lichide dintre fălci, iar ochii i s-au injectat nevoie mare. Dintre cuvintele fără șir care i-au scăpat în mijlocul transei, am reușit să disting doar „K'shu... K'shu... Îl vreau pe K'shu...". A trebuit să-mi dau cu niște apă pe față...

Asemenea imagine degradantă nu poate decât să dăuneze însă renumelui amicului meu, astfel încât revin la dansul lui de bucurie. Mi se pare că scutură și din fundulet. Să vă spun că deopotrivă Boo și cu mine suntem ahtiați după secvențele cinematice din jocuri. Uneori tragem tare la o misiune altfel anostă tocmai pentru a savura în liniște răsplata, cut-scene-urile adică. Ne apucă așa o nerăbdare, în așteptarea filmulețelor care să împingă mai departe povestea!

Iar indivizi inspirați precum multblamații canadieni nu puteau decât să ne sară în întâmpinare. Să ne pregătim așadar pentru o campanie single player presărată cu o mulțime de pelicule numai bune de văzut și revăzut? Da, este clar că da! Fiecare eveniment important, fiecare locație majoră descoperită, fiecare bornă a parcursului poveștii va fi însoțită de câte o desfășurare impresionantă de forțe a noului engine de generat aventuri, pe care l-au aruncat pe masă meseriașii programatori ca pe un as. Nu ar trebui să mă hazardez, dar din ceea ce se vorbește, motorul grafic cu pricina poartă numele de Eclipse Engine. Cu adevărat va eclipsa totul în preajmă! Puteți de pe-acuma să porniți pariurile: Oblivion sau Dragon Age? Nu neapărat pentru înfățișare, luați vă rog în seamă toate aspectele ce impun un asemenea gen de joc în istorioara noastră. Iar dacă stăm să ne gândim și la faptul că Bioware, în ciuda tehnologiilor faine de tot de care dispune, a pus mâna și pe Unreal 3.0, vom ajunge să credem că viitorul role-playing-ului ca platforme de construcție folosite este prea


Hai, că avem mere, nuci și colaci

frumos ca să fie adevărat!

Perspectiva cinematografică asupra unei bătălii ample, drăguțele expresii faciale ale personajelor și reacțiile lor la stimulenții din mediul înconjurător (un cârd de păsări apărut ca din senin îl va determina pe erou să execute un salt înapoi, apărându-și chipul cu mâna), o înșiruire de cuvinte ca full motion-captured animation, vorbărie completă pentru replici, perspectiva third-person pentru partea de explorare, acestea toate m-au convins să nu mai pun mâna pe telecomandă o dată ce voi avea, ermmm... jocul („Filmul, bă!", înfinge sabia între taste tovarășul meu de preview).

Mkdir

Să pui de o lume nouă nu este deloc ușor. Chiar dacă punctele de reper vor fi preluate, de cele mai multe ori, din lumea reală, rămâne dificil să captezi esențialul și să-l așezi într-o formă atractivă în noul tău univers. Asistăm la crearea unei lumi noi. Departe de setul de reguli AD&D, Bioware imaginează 5 000 de ani de istorie, traversați de intrigi politice, conspirații, conflicte – astfel de evenimente ne așteaptă desigur și de-a lungul aventurii noastre. Da, este vorba despre un tărâm de o mărime și de o profunzime dezarmante, care va cere implicare din partea jucătorului. Cât despre libertatea alegerii, ați nimerit unde trebuia, pentru că liberul arbitru este un deziderat major al echipei de producție. Începând de la desemnarea inițială a protagonistului, moment când ne vom opri asupra unei rase, respectiv a unei clase care să corespundă trăsăturilor fizice și psihice ale eroului ales, trecând prin modul de abordare al misiunilor și până la oferta bogată de finaluri, ne va fi satisfăcută cu siguranță nevoia unui comportament lipsit de constrângeri, iar Dragon Age va putea fi foarte bine rejucat.

Aici sigur a dat o mână de ajutor Peter Jackson

Vă întrebați probabil cum sună rasele și clasele implementate în joc. Aveți anumite preferințe în această privință? Atunci spuneți-vă părerea pe bioware.com, locul unde producătorul canadian se consultă cu fanii și este foarte probabil ca sugestiile mai interesante chiar să fie luate în considerare. Este de-a dreptul impresionant ce comunitate solidă s-a strâns deja în jurul lui Dragon Age, încă din această fază de început a dezvoltării sale. Conturarea specificului fiecărei rase va câștiga farmec prin munca studenților viitori lingviști angajați la acest proiect, cu scopul de a făuri noi dialecte (fie ca spiritul lui Tolkein să coboare ca o inspirație asupra învățăceilor). Din cele două artwork-uri pe care le avem la dispoziție, desprindem faptul că sunt în curs de definitivare un barbar și însoțitoarea sa, al cărei toiag cu auto-aiming mi-a tăiat pofta să o tutuiesc. Pe lângă personajele simpatice cu statut deplin de membri ai party-ului nostru, vom putea angaja și un henchman, opțiune de design care nu și-a prea găsit fani pe forumuri, după experiența din NWN.

Întregul sistem de reguli este nou. În practică însă, ne vom întâlni cu mecanicile de joc consacrate. Lupta s-a declanșat – jocul trece într-o perspectivă vizuală similară cu cea din Baldur's Gate, pentru un control mai bun asupra câmpului de luptă și asupra combatanților. Cred că știți deja cum stau treburile: personajele melee la înaintare, cele ranged în linia a doua, îngurgitarea poțiunilor la timp, un spell cu desfășurare pe suprafață invocat asupra unui grup de sluți, schimbarea armelor care nu au efect asupra unui anumit tip de inamic, tirul concentrat asupra unuia mai voinic (funcția de pauză vă stă oricând la dispoziție, iar membrii echipei, în afară de personajul vostru, pot fi lăsați în seama AI-ului). O splendoare de gameplay... Unde mai pui că noul engine face posibilă circularea nu doar pe orizontală, ci și pe verticală, iar asta fără vreun ecran de load. Yadaaa-yadaaa!

Da, șoarecii joacă pe masă. Chiar dacă încă lipsește ceva lumii din Dragon Age (deh, mai rămâne mult de muncă), maușii noștri au motive serioase de veselie. Iar dacă Boo se dă peste cap cu jovialitatea lui binecunoscută tocmai pe biroul meu, atunci ar trebui să fiți deja convinși. Să nu-mi ziceți mie că sunt nebun de legat.

cronoX



Titlu	Dragon Age
Gen	RPG
Producător	Bioware
Distribuitor	rămâne de văzut
Procesor	rapid
Memorie	multă
Accelerare 3D	până la podea
Multiplayer	cu siguranță
Data apariției	2006 (nu, serios?)
ON-LINE	www.bioware.com/games/dragon_age



Stronghold 2

Băi, care mi-ați șutit castelul?

Baroane, îți pui termopane?

Am ieșit cu băieții la iarbă verde

Dați-le fumigene!

Vajnicii făuritori de castele de la Firefly Studios s-au bucurat de o felie suculentă de succes de pe urma născocirii lor ludice, Stronghold (și, desigur, de pe urma add-on-urilor aferente). Iar cum sunt și ei oameni și, na, știți cum e, remunerație mică, după buget, nu aveau cum să nu se gândească la un descendent care să perpetue-n cele patru zări mândrul nume al plămădelii lor. Ei bine, și s-au gândit. Cam vreo cinci minute, după care au mers fericiți la o bere. În urma lor stăruia un nume și un proiect: Stronghold 2. Și cum menirea acestui falnic prinț e să le umple vistieriile avide de verzișori, studiourile licurici i-au trântit voinicului straie 3D de sărbătoare, tocmai bune de mers în pețit pe la casele gamerilor.

„Era chiar aici, dom'le, îl parcasem în fața calului!"

Să vedem ce noutăți aduce Stronghold 2 în plus față de frații săi mai mari (și mai gârbovi, și mai decrepiți, și mai...). În afara unui aspect mai șmecher al jocului, engine-ul 3D mai trage în spate și niște elemente noi de gameplay. În primul rând, licuricii se laudă cu posibilitatea de a vedea luptele unu-la-unu (da, ca la K1) din interiorul castelelor și, preferata lor, de pe scara în spirală din turnul âl mai înalt, în care vom afla cu stupoare că nu este o frumoasă și neprihănită prințesă, ci o cohortă de neprieteni gata să ne felieze. De asemenea, ne vom bucura de mai multe și mai detaliate animații ale personajelor și de lupte mai realiste (probabil că sfârșitul unei lupte de felul ăsta ne va găsi podidiți de lacrimi, cu batista-n mână și cu mausul în doliu). Datorită animațiilor meseriașe putem vedea multe detalii, precum amărâți torturați cu una dintre multele mașinării specifice, în timp ce chiaburii se opresc din treburile lor pentru o strașnică porție de râs, ba chiar aruncă cu fructe stricate în oropsiți. Că tot suntem la capitolul chestii oripilante, Firefly ne anunță că vom dispune de o gamă largă de echipamente noi de căsăpeală necesare pentru trecerea lină în neființă a potrivnicilor. Aceștia vor fi norocoșii beneficiari ai unor tratamente de lux, de la felieri îmbălsămate până la striviri exotice. Știu că ați fi vrut să aflați mai multe despre aceste sublime atrocități, însă în legătură cu această chestiune licuricii au distribuit cuvintele cu multă parcimonie.

În Stronghold, grafica 2D îngreuna simțitor construirea unui castel „cu sarcini defensive" (cum ar zice nea Puiu'). Acum, datorită motorului 3D de sub capotă, construirea castelelor va fi mult mai rapidă și mai facilă. La ațâțarea gentilă a tastei Space, vom păși în „Architect View", unde ne va bucura o vedere panoramică a castelului. Aceasta este utilă pentru a observa găurile stânjenitoare (nu numai la ochi, dar și la sănătate) ale zidurilor castelului. Și cum, pe nesimțite, am ajuns la însuși „laitmotivul" jocului, castelul, e de menționat că vom avea parte și de o vedere din interiorul castelului, ce dă un iz de naturalețe și vivacitate jocului. Vom putea vedea totul, de la dansuri și sărbători, până la ciorovăielile petrecute între zidurile acestuia.

Tot licuricii, în zborul lor zvăpăiat către lansarea jocului, spun că au îmbunătățit sistemul de asalt asupra castelelor. Astfel, putem să rezistăm în fața unei armate numeroase sau, dimpotrivă, putem să fim cuceriți de o armată sfrijită și neînsemnată. Totul depinde de felul în care construim castelul și de tactica abordată. Dacă ne uităm puțin din perspectiva asupritorului crud, nici sarcina lui nu e mai ușoară. Distrugerea zidurilor nu mai e chiar un mizilic,



La mine, la țară

pentru că acestea vor fi reparate încontinuu. Așadar, o dată cu o gaură mică în zid, atacatorul trebuie să mai obțină și controlul asupra găurii (vă puteți imagina chestia asta, să dețineți controlul asupra unei găuri? :)).

„Ce culoare avea castelul? Era al dumneavoastră sau îl luaserăți cu împrumut?"

Stronghold a fost un joc (și încă mai e, prin calculatoarele unora) care-și împărțea atent partea de construire/simulare economică cu partea de strategie, într-un raport de jumi-juma. Dacă v-a plăcut treaba asta, ferice de voi, căci raportul se va menține cam la fel. În partea economico-simulatoare iar și-a băgat cuvântul realism tentaculele, recte în viața țăranilor. Aceștia, în genere, vor fi mai mizerabili. Pe lângă zilnicele și deja banalele măcelăriri, vor fi afectați și de pestiferele mormane de reziduuri oploșite pe lângă coșmeliile lor, care, în pestilențialitatea lor, le vor diversifica viețile mai cu o boală infecțioasă, mai cu o invazie de șobolani (cine nu-și amintește „Marea șobolaniadă" din Evul Mediu?). Tot de la primul joc mai știm că partea de simulare de castel se protăpea cu precădere pe țărănime. Ei bine, această parte este împărțită acum cu judiciozitate între țărănime și unitățile Lordului. Dacă Lordul trăiește pe picior mare și aruncă-n stânga și-n dreapta cu festinuri pantagruelice sau turnire prodigioase, atunci în desagă i se vâră puncte de onoare. Acestea, desigur, își vor băga discret nasul și coada în gameplay. De exemplu, vor fi necesare la crearea cavalerilor care, pe lângă aur și arme, vor mai cere și puncte din astea.

Bucata de RTS ne înșiră și ea pe masă niscai bunătăți, precum formațiile militare, group points, retreat points și, nelipsit în orice continuare de pomină, numărul consistent de trupe noi, majoritatea cu abilități unice.



Bine, bine, da' cum mai coborâm de aici?

„Anunț: ofer recompensă în bani celui care-mi aduce castelul înapoi..."

Ca timp și spațiu, acțiunea se va plasa tot în Anglia Medievală, mai precis la sfârșitul epocii de teroare a vikingilor. Unul dintre primele personaje cu care vom da nas în nas este Olaf Grimtooth, ultimul dintre marii conducători ai vikingilor. Mai sunt încă opt personaje care vor interveni mai mult sau mai puțin în firul epic al jocului. Se pare că storyline-ul va avea o importanță mai mare și vom avea mai multă libertate de mișcare. Pe lângă acest mod campanie, or să mai fie trântite pe-acolo și-alte moduri de joc, dintre care nu avea cum să lipsească preferatul meu, sandbox-ul (știți voi, ăla care vă lasă să faceți ce vreți, fără îngrădiri prea mari). De-asemenea, licuricii mai trâmbițează și un nou mod de joc, pe care îl țin bine ferecat, așteptând să surprindă (în mod pozitiv, sper) comunitatea jucătorilor. Cât despre multiplayer, acesta va rămâne în principiu cam același, ciupit pe ici, pe acolo, de văzul lumii. Principalul mod de multiplayer rămâne însă vechiul nostru prieten skirmish cu până la opt oponenți. A, și cică vom avea parte și de un editor de hărți, care va fi (și el) mai bun ca niciodată.

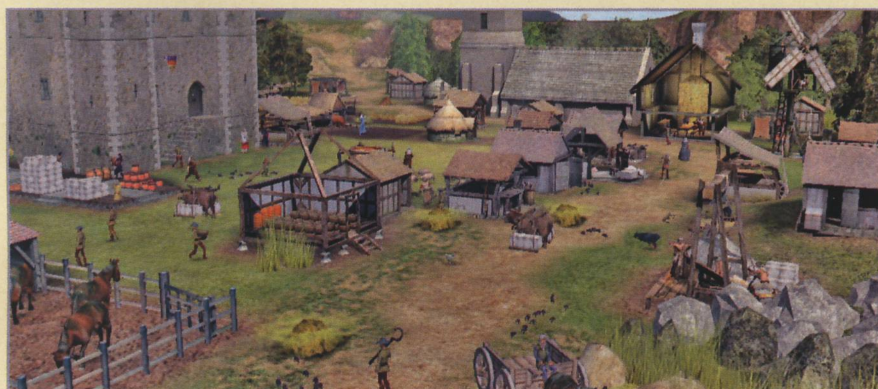
Unul dintre motivele de lamentare în legătură cu jocurilor anterioare era reprezentat de AI-ul computerului. Astfel, s-a păstrat ce era mai bun și s-a „uns cu ulei" ceea ce scârțâia și șchiopăta în Stronghold. Unsoarea cea mai importantă constă în faptul că AI-ul poate învăța din greșeli și nu va urma cu o stupidă consecvență aceeași rută fatală de mai multe ori.

În ceea ce privește data lansării jocului, aceasta se învârte în jurul lunii aprilie a acestui an, așa cum se învârt și licuricii în jurul unei lămpi.

■ **alx_under2002 & The Psycho**

Titlu	Stronghold 2
Gen	RTS
Producător	Firefly Studios (aka licuricii™)
Distribuitor	Take-Two
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	aprilie 2005
ON-LINE	www.fireflyworlds.com/sh2_index.php





În sfârșit, am propriul meu sat!

Dragonshard

Oferta anului: 2 în 1

Din vremuri îndepărtate, când orcilor abia le mijiseră primii dinți și magicienilor umani le dădeau tuleiele, Wacraft ținea morțiș să definească RTS-ul în toată splendoarea lui. Iei mujicul, îl trimiți să adune vreascuri, să dea cu sapa, să mulgă vaca, faci baraca, legi orcu de gard și-l bați cu funia de rufe. În final, dai niște petarde în baza inamică până ia foc și se face scrum. Acum, vremea a trecut, dar apetitul pentru păruială fantasy nu, așa încât unii, Liquid Entertainment pe numele de botez, s-au hotărât să dea și universului D&D un brânci în hora RTS-istică, brânci alintat cu mângâiosul nume Dragonshard.

De la bun început...

... Universul n-a avut nimic mai bun de făcut decât să bage mâna în Muzeul Antipa și să-și creeze trei animale de companie, cam dragoni de felul lor. Unul era bun, unul era rău și unul nehotărât. Inspirat de frumusețea creaturilor sale, Universul s-a gândit să creeze și un joc pe baza lor numit, în efuziunea momentului, „&Dragons". Așa denumire șugubeață a stârnit întâi uimirea și după, un haz general al planetelor. Profund jigniți, balaurii au decis să protesteze printr-o sinucidere în masă (aripi lungi și minte scurtă, ce să-i faci). Dragonul neutru și cel rău s-au făcut una cu pământul, adică ținutul Eberron și subsolul său (reptila mârâise niște înjurături de Dungeon la adresa Universului). Dragonul bun a încurcat somniferele luate de primii doi cu un flacon de Saprosan, s-a constipat în ultimul hal și a explodat în mii de shard-uri.

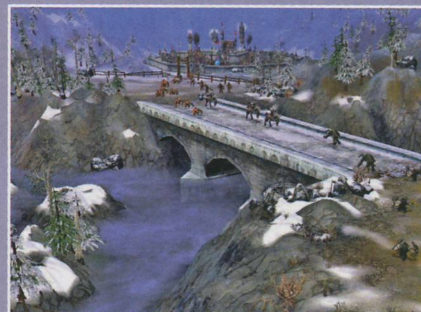


Beholder-ul de care ziceam

O parte dintre shard-uri au aterizat în Eberron, întru bucuria cetățenilor tărâmului. Bucățile de dragon s-au dovedit a musti de magie, numai bune de folosit pentru creare, dezvoltare și oprimare. Ce să mai, căutarea de shard-uri a devenit manie planetară. S-au făcut facțiuni, s-au împărțit teritorii și s-au lansat amenințări cu măcel. Iar când s-a aflat că aproape de centrul tărâmului tronează Heart of Syberis, cel mai puternic fragment, fiecare facțiune a declarat liber la pocirea celorlalți.

La suprafață-i vopsit gardul...

Cotonogeala de care aminteam are un pronunțat iz de RTS. Drumul spre victorie ia forma campaniei, după cunoscuta rețetă „fac baza, fac soldați și



Bătălia de la Podul Înalt



Dihania cu două capete folosește aspirina pentru migrene?



Wazzuuuuuuuup?


Tenis la dublu cu minotauri

dau iama." Că veni vorba de bază, jocul de față a fost modificat pe ici, pe colo, atât cât să aibă un aer inovator. În primul rând, arborele tehnologic ia forma unui tufiș și orice clădire este disponibilă de la bun început. În al doilea rând, clădirile se influențează reciproc. Soldații crescuți în umbra turnului de magie sunt mai greu de mototolit cu vrăji, iar magii creați lângă o baracă au un spellpower mai zdravăn.

În ceea ce privește resursele, acestea sunt numai două: aurul și shard-urile, putând fi recrutate de orice unitate. Shard-urile reprezintă partea simplă, fiind la două clicuri distanță de bază. În cazul aurului, treaba se complică. Cine vrea bani, ia niscaiva trupeți mai răsăriți și pleacă la cutreierat subsolul.

... și înăuntru e underground-u'

Sub pământ, lumea Dragonshard lasă în urmă RTS-ul și îmbracă mândru strai de RPG. Armata se transformă într-o mână de aventurieri, luptătorii participă la un măcel organizat, hoții dezarmează capcanele (acele subtile invenții care transformă trupetele din 3D în 2D), magii deschid uși secrete și monștrii vor fi dați dracului. Mai exact, dihăniile subpământene vor fi pe cât de hidoase, pe-atât de periculoase. Un bun exemplu este Beholder-ul, dihanie capabilă să atace în toate părțile (mulți ochi, multe posibilități... Poate fi adormit cu un cântec de leagăn).

Peste tot

Analizat pe componente, rezultatul RTS+RPG nu face nici cât o ceapă degerată din punct de vedere al inovației. Jocul se dorea inovator, așa că genurile au fost amestecate cât să nu mai miroasă de la o poștă a Warcraft. Mai exact, cele două tipuri de confruntări se desfășoară în paralel, iar trecerea de la una la alta se face prin apăsarea unei taste. Ideea nu e rea, mai diversifică gameplay-ul și ar putea dinamiza acțiunea. Pe de altă parte, o temporizare a RTS-ului făcută cu bâta (adică valuri de inamici care n-au bunul simț să dea timp de călătorii speologice prin subteran) ar face praf tot sistemul gândit de Liquid Entertainment.

Cotonogari din toate țările, uniți-vă!

Până acum, trei facțiuni s-au înscris în cursa pentru putere absolută. Prima, The Order of the Silver Flame, este o alianță compusă din oameni, halfling-i, dwarf-i și alții (despre dreptate și adevăr nu s-a menționat nimic). A doua sunt elfii, jupâni mai dotați în magie decât celelalte rase, având bonus și posibilitatea de-a se transforma în diferite tipuri de trupe. Ultimii sunt reptilienii, probabil urmași de-ai lui Lăpușneanu, creați pe principiul „mulți, dar proști". Inamicii lor vor fi confruntați cu valuri nesfârșite de gușteri puși pe gâlceavă. În plus, talazurile în cauză au tendința să devină adevărate tsunami, dacă sunt acompaniate de niscaiva behemoth-i irascibili.

Pe final...

... nu pot să spun decât că sunt cât se poate de curios. Grafica (și așa n-am amintit-o până acum) arată superb și îmbie la omor. Sper să nu omoare și placa video în demersul ăsta războinic. În rest, răbdare până în martie, când se presupune că minunea asta va răbufni în magazine. Până atunci, recomand o tură prin Warcraft 3, măcar așa, de încălzire.

■ Jack the Ripper

Titlu	Dragonshard
Gen	RTS/RPG
Producător	Liquid Entertainment
Distribuitor	Atari
Procesor	N/A
Memorie	N/A
Accelerare 3D	Da
Multiplayer	Da
Data apariției	15 martie 2005
ON-LINE	www.atari.com/dragonshard




Niște rebeli spațiali rătăciți


Minotaurii sunt ființe subtile

review

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth

Schimb inel pe război. Rog seriozitate...

La început a fost Tolkien, un lingvist plin de imaginație care a reușit să atragă atenția americanilor fără a se folosi de comuniști, teoria conspirației sau scenarii în care negrii mor primii. Puțin mai târziu, hienele au început să apară, iar o simplă carte s-a transformat într-o industrie mai profitabilă decât afacerile cu alcool din perioada Prohibiției. De-a lungul anilor, uzinele The Lord of the Rings au produs jocuri, căni, lenjerie, filme, diplome, „elves wannabes", cărți de gramatică și o duzină de alte lucruri absolut inutile. Cu toate acestea, fenomenul The Lord of the Rings nu a atins limita superioară decât atunci când un neo-zeelandez descurcăreț, ajutat de un vagon de tehnologie și de cohorte de specialiști în marketing, a transpus pe peliculă povestea lui Frodo Baggins și a tovarășilor săi. Succesul, în mare parte datorat unei distribuții care a făcut publicul masculin să saliveze alături de cel feminin, a fost imens și a generat o nouă eră în care isteria unor puști fermecați de nurii lui Liv Tyler, combinată cu genialitatea marketingului geambașilor de la EA, a fost întreținută de altă serie de jocuri care au prezentat aceeași și aceeași poveste până când mi s-a făcut efectiv lehamite de tot ceea ce înseamnă Middle-earth. Și, pentru prima oară în viața mea de consumator al poveștilor în care binele învinge, am vrut ca măcar o dată Sauron să pună naibii mâna pe inelul ăla nenorocit, să se facă invizibil și să-i o pună piedică lui Gandalf... Așa, de-al dracului!

Dreptate și Frăția Inelului, frate Tolkiene!

O caracteristică a tuturor jocurilor The Lord of the Rings de până acum este tendința de a urmări pas cu pas evenimentele din filme. Sincer, nu mă așteptam la altceva de la The Battle for Middle-earth. Așa că posibilitatea de a-l pune pe Saruman la treabă în Evil Campaign a fost o mare surpriză pentru mine și, după cum era și normal, am urmărit jocul din perspectiva celor răi,



Fugi, Gandalf, fugi / Balrogu' să nu-ți dea de urmă...


Middle-earth-ul văzut din carlinga unui Nazgul


Plecat-au 600 din Mordor...


Vecineeee, dă televizoru' mai încet că nu pot să închid un ochi!!

da' mulți. Căsăpești enți, vânezi păsăroi gigantici, un deliciu, ce mai... Iar când, cu o satisfacție imensă, l-am trimis la culcare pe Legolas (slăbuț, elfule, slăbuț!), mi-a crescut pipota în mine și m-am crezut cineva. Nu mi-a fost dat să mă bucur prea mult, deoarece mort a fost și a înviat. În următoarea misiune. Strâmb din nas și trec mai departe.

De partea Frăției, lucrurile stau așa cum le știm. O excursie prin subteran unde dăm de Balrogul lui Cosma și o cursă îndrăcită cu o șleahtă de orci în urmă mai pigmentează puțin acțiunea. În rest, bătăliile pe care le cunoaștem din film și care ating punctul culminant la Minas Tirith.

Revenind la pământul mijlociu, odată decis de partea cui vei sparge capete, ești aruncat în fața unei hărți cât se poate de 3D, unde vei hotărî (vorba vine, pentru că în marea lor parte, misiunile îți sunt îndesate pe gât) ce, cum și unde vei ataca. Fiecare provincie oferă un bonus pe care îl vei primi în momentul în care ai căsăpit tot ce mișca pe respectiva bucățică de pământ. Aici vei lua deciziile majore și vei observa o campanie liniară formată dintr-o înșiruire de misiuni prestabilite, în marea lor parte skirmish-uri destul de haotice care tind să devină repetitive mai spre final. O vagă impresie de neliniaritate este dată de micile (și rarele) „alegeri" pe care apuci să le faci în cel mai pur stil Command and Conquer (nu trebuie să ne mire, deoarece aceeași echipă, fostul Westwood, s-a ocupat de ambele proiecte). Ca să nu fiu rău cu jocul, plictiseala care tinde să se instaureze după ceva timp petrecut lângă BFME este ținută în frâu de câteva misiuni (câteva asedii, excursia din Moria etc.) cu adevărat antrenante.

Dureros, strategia pălea...

Să presupunem prin absurd că aș fi fost un fanatic al seriei Total War. Două lucruri s-ar fi întâmplat: nu ar fi scris cioLAN sub articol sau, dacă mi-ar fi apărut numele, aș fi dorit să rămân anonim. Pentru că, în termeni de strategie, cele două jocuri nu suferă comparație. Ca urmare, dacă articolul ar fi fost gândit ca o bătălie între cele două titluri și nu ca o simplă prezentare a unui produs comercial, mi-aș fi ridicat în cap oamenii de pe urma cărora trăiesc Hollywood-ul, EA-ul și fabricile thailandeze de abțibilduri cu Eowyn. Nici măcar în propria mea casă nu aș fi fost în siguranță.

EA a încercat din greu să păstreze viteza amețitoare cu care se desfășoară o partidă de Warcraft și totuși să nu ignore anumite elemente tactice a căror lipsă ar fi fost o pată neagră pe CV-ul echipei. Însă ce te faci când cele două se exclud reciproc? Găsești cea mai elegantă soluție de compromis. Nu ignori micile mari detalii, însă le limitezi drastic din efecte, în speranța că o să atragi și fanii mai nehotărâți ai strategiilor dovedite și nu o să-i alungi pe cei care te admiră tocmai pentru simplitatea tranșantă a jocurilor tale.

Astfel, ți se dau pe mână câteva (nu multe) tipuri de formații tactice (te poți

descurca și fără ele, însă puțin mai greu), este implementat sistemul paper-rock-scissors (mult prea rigid, o să vezi de ce), exact atât cât să te facă să crezi că ai în față un produs extrem de complex. La prima vedere, totul pare mai mult decât ok și aproape nu-ți vine să crezi că EA a fost în stare de așa ceva. Însă, dacă explorezi puțin, ajungi să vezi dincolo de fațadă. Un exemplu cât se poate de clar ar fi absența noțiunii de „flancare". Orice jucător de strategii știe că o șarjă de cavalerie nu are nici o șansă de reușită dacă ținta este o companie de pikemens. Aici The Battle for Middle-earth respectă cu sfințenie realitatea: călăreții mor primii. Însă (lucru ignorat de EA) un tip fînuț ca mine niciodată nu ar ataca frontal un batalion de sulițași pentru că un atac pe flanc ar da rezultate mult mai bune. Nu este valabil în The Battle for Middle-earth și tocmai asta e marea lui problemă. Îi lipsesc elementele de finețe și impune un stil de joc mult prea rigid. Totuși, clientul EA este un tip care joacă de plăcere și/sau care caută provocări în altă parte decât în jocurile pentru PC. Ca urmare, clientul EA nu vrea să fie împovărat cu detalii care pentru el nu înseamnă nimic și/sau i-ar îngreuna puțin experiența de joc, așa că îți e clar că probabil îl va durea în cot de flancuri, moral și alte chestii inventate de chițibușari pentru chițibușari...

La Mordor în poartă oare câți vor bate?

Nici la capitolul unități, BFME nu strălucește ca un soare. Cele patru facțiuni nu mi se par o scuză pentru numărul redus de unități caracteristice fiecăreia dintre ele, chiar dacă upgrade-urile mai adaugă puțină diversitate. EA a mizat pe dorința jucătorului de a vedea multe trupe strânse la un loc, nu multe trupe diferite adunate pe tăpșanul din fața Mordor-ului. Așa cred că se explică oferta sărăcăcioasă de unități.



Boromire, pân-aici ți-a fost...



Nu mi-au ajuns nici pe-o măsea

O treabă care nu mi s-a părut mie prea kosher a fost agresivitatea cu care și-a promovat EA produsul și, în special, principala lui „calitate": bătăliile epice, miile de unități, iureșurile gigantice bla bla bla... Teoretic, e posibil (dacă 1 000 este, în concepția ta, echivalentul matematic al expresiei „câtă frunză, câtă iarbă"). Practic însă, în multiplayer vor exista foarte puține partide unde se va ajunge la un număr impresionant de unități pe aceeași hartă, pentru că rush-ul (am urmărit câteva partide filmate) se simte ca la el acasă. Iar în single, ca și în film, puține misiuni îți dau senzația aceea de grandoare atât de lăudată. Restul mi se par niște skirmish-uri minore (în comparație cu screenshot-urile și aceleași clipuri video prezentate pe orice fan-site BFME), unde este mult mai eficient să folosești cele câteva companii experimentate pe care le-ai adus după tine, decât să-ți construiești o armată de sute de suflete.

Electronic Arts pare că și-a dat seama de acest lucru și încearcă să forțeze mâna jucătorului, practic să-l oblige să construiască o hoardă de unități, folosind un tertip interesant. O clădire va începe să producă unități mai acătării doar după ce ai antrenat un număr destul de mare de „ghiulele organice" (aka carne de tun). Interesant, dar nu prea ortodox.

Stilul de construcție al bazei (locații prestabilite, nu poți construi unde te taie capul) ne face să spunem adio strategiei „îl atac încet, încet cu baza" și, în combinație cu sistemul de generare al resurselor (cu tristețe ne luăm la revedere de la țăranii mineri), ne „îndeamnă" să ne îndreptăm atenția mai mult asupra luptelor și să o lăsăm mai moale cu economia. Eroii, la rândul lor, pun osul serios la treabă, poate chiar prea serios, mai ales criminalul ăla de Lurtz care a ținut piept de unul singur câtorva companii de călăreți, bașca unui Aragorn combinat cu un Legolas... Iar dacă ai grijă de ei și-i îndopi cu experiență, pot face diferența dintre o înfrângere sigură și o victorie...

Copiii mei...

Ce pot pune cu siguranță este că EA a urmărit în principal implicarea afectivă a jucătorului, lucru care se observă de la o poștă. Îți poți redenumi compania preferată, iar experiența câștigată de o companie, precum și posibilitatea de a căra după tine cele mai experimentate trupe creează o legătură afectivă între tine și trupeții tăi. Mai mult, te ajută să obții o imagine de ansamblu a întregii campanii, iar gândirea ta să nu mai fie limitată la „aici" și „acum". Ceea ce, zic eu, e un lucru bun și un pas înainte spre rafinarea publicului degrabă jucătoriu de strategii „la modă". Pentru că, deși o gură de aer proaspăt în industria jocurilor este absolut necesară, totuși oamenii trebuie pregătiți pentru așa ceva... Să nu uităm de dinozauri, care au primit și ei o gură de aer încărcat cu CO_2...

Cele pomenite de mine mai sus nu sunt concepte noi, ele există de o gră-



Cărare prin ei făcea...

mađă de timp, însă noutatea constă în introducerea lor (chiar dacă sunt tratate superficial) într-un joc ce poartă „ștampila" Electronic Arts. Practic, The Battle for Middle-earth nu aduce nimic nou sub aspect tactic și strategic, mai mult, toate conceptele împrumutate din alte producții mai noi sau mai vechi (vezi sistemul de construire al „bazei", aidoma celui din Kohan 2) nu sunt tratate în profunzime, cum i-ar sta bine unui joc serios de strategie. Însă, trebuie să recunosc, toate „împrumuturile" sunt combinate cât se poate de bine.

Ochiul din Mordor și Urechea din Isengard

Demn de remarcat este și modul în care EA a folosit licența LOTR. Pentru prima oară, s-a renunțat la utilizarea pe scară largă a clasicelor secvențe din film, în favoarea unor cutscene-uri realizate cu engine-ul jocului. Lăudabilă inițiativă, la care chiar nu mă așteptam. Cel puțin din partea EA care, poate doar mi se pare, a încetat să mai promoveze filmele și, în sfârșit, se concentrează mai mult asupra jocurilor. Secvențele din cele trei filme nu lipsesc cu desăvârșire, însă sunt răspândite cât se poate de discret și se integrează perfect în marele Tot. Poți observa portretul unui erou, un filmuleț rotund ce-ți sare ușurel în față în momentul în care mângâi o regiune de pe hartă cu mausul, un Aragorn pe un fundal roșu care parcă te felicită că ai dat cu orcul de pământ, altfel spus, nimic agresiv. Și e plăcut, pentru că, în sfârșit, nu mai am impresia (cu riscul de a mă repeta) că am în față o reclamă cu buget mare la un film cu buget și mai mare...


Efectele unui troll supărat

Sub aspect grafic, BFME se situează undeva aproape de vârf. Și, drept să spun, nici nu mă așteptam la altceva, pentru că se cunoaște atenția acordată de EA graficii. E clar ca bună ziua că nici de data asta Electronic Arts nu-și dezamăgește publicul, deși nici urmă de camera „la firul ierbii" atât de utilizată în micile trailer-e date publicității. Să fie sănătoasă, oricum nu era practică. Nivelul maxim de zoom este ales în așa fel încât să poți observa micile detalii (animațiile, efectele unor upgrade-uri), însă nu îți permite să apropii camera atât de mult încât să poți remarca posibile neajunsuri (niște poligoane mai dubioase sau orice altceva ți-ar mai putea zgâria retina). Treabă gândită bine. Partea proastă e că BFME este un mare consumator de resurse și este bine să ai ceva putere de calcul dacă vrei să te bucuri în totalitate de binefacerile pixelilor...

La capitolul audio chiar nu sunt multe de spus. Muzica o știi (eterna Enya) și ai ascultat-o până s-a tocit laserul din CD-ROM, vocile eroilor sunt... nu cred că e nevoie să îți spun la cine a apelat EA pentru voice acting, iar tot amalgamul sonor ce-ți asaltează urechea în timp ce orcul îți asaltează baza este situat cu mult deasupra limitei decenței. Frumos.

Înainte să pornești la drum spre cel mai apropiat magazin de profil, trebuie să ai clar în minte ce anume dorești de la un joc în general și de la o strategie în special. Ești genul de om care dorește pur și simplu niște clipe de relaxare în compania unui joc nu din cale-afară de solicitant, pe care îl poți duce la capăt între două teze, examene sau rapoarte financiare? BFME este soluția cea mai bună. Dacă, dimpotrivă, cauți o provocare pe cinste și consideri că Germania ar fi putut câștiga războiul dacă te-ai fi născut mai devreme cu câteva decenii, ocolește cu orice preț cutiile colorate pe care scrie EA, inclusiv The Battle for Middle-earth.

Am început articolul cu gânduri nu tocmai ortodoxe. Între timp, am realizat care este publicul țintă, majoritatea gamerilor, oameni pentru care a fost inventat termenul „entertainment". Iar pentru un produs destinat lor, The Battle for Middle-earth e excelent.

■ cioLAN

Titlu	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth
Gen	RTS
Producător	Electronic Arts
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIV 1,3 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.eagames.com/official/lordoftherings/thebattleformiddleearth/uk/home.jsp

DEMO IMAGINE WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	9/10
Sunet	8/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	7/10
Storyline	8/10
Impresie	8/10

8

Alexander

The not-so-great

În ultima vreme e la modă ca orice film de succes (mă refer la încasări) să fie însoțit de un joc, de cele mai multe ori mediocru. Așa s-a întâmplat și cu filmul lui Oliver Stone, alături de acesta fiind lansat și jocul Alexander. Încă un joc de duzină, încă o ratare!, mi-am zis și eram gata să uit de el. Dar când am aflat că jocul este o strategie produsă de GSC Game World, creatorii excelentului Cossacks, am ridicat o sprânceană și m-am decis să-i dau o șansă. La urma urmei, nu-i niciodată bine să pornești cu păreri preconcepute.

Armata cu grămada

Jocul urmărește viața și faptele de vitejie ale lui Alexandru Macedon (356 î. Hr. – 323 î. Hr.), pe parcursul unei campanii de 15 misiuni, sau cel puțin asta ar trebui să facă. De fapt, istoria e călcată în picioare de multe ori, fără nici o jenă și aparent fără nici un motiv, în afară de lenea producătorilor de a se documenta mai serios. Bătălii precum Gaugamela sau Issos, unde grecii au învins doar prin geniul militar al lui Alexandru, se transformă aici în măceluri comune, unde grămada cea mai mare învinge. Iar grămada cea mai mare e de obicei a lui Alexandru, lucru complet fals din punct de vedere istoric. În afară de greci, vom mai putea juca cu perșii, egiptenii și indienii, care au alți eroi, unități mai exotice și clădiri mai frumoase. Cam astea sunt diferențele între națiuni.

Acum, hai să vorbim un pic despre gameplay. Având în față un joc produs de autorii Cossacks-ului, știam la ce să mă aștept: unități cu miile, micromanagement complex, o contrabalansare inteligentă a calităților fiecărui tip de unitate... sau asta speram. Mii de trupe? Are până la 8 000, dar rar vei vedea atât de multe pe hartă, fiindcă de obicei nu ai nevoie de un număr așa de mare pentru a-ți învinge inamicul. La micromanagement am întâlnit în mare parte același sistem din Cossacks: resursele grâu-lemn-piatră-fier-populație, țăranii care le strâng sârguincioși și pe de altă parte construiesc tot felul de clădiri. Unitățile, în schimb, se recrutează diferit. O dată ce dai clic pe butonul unei unități, aceasta va fi recrutată încontinuu, până rămâi fără resurse sau apeși din nou butonul respectiv. Asta te poate scuti de o sumedenie de clicuri, dar poate deveni și o sursă de frustrare câteodată, când uiți că ai dat un ordin și te trezești apoi cu o armată de țărani și cu vistieria goală. Că tot veni vorba de unități, acestea nu sunt recrutate câte una, ci vin în brigade, iar procesul de instruire este scurt, așa că poți forma o armată de mii de oameni în câteva minute. Dacă la partea de construcție/recoltarea resurselor m-aș putea declara mulțumit, la partea de luptă, care trebuia să fie punctul forte al jocului, sunt probleme multe și grave.

Sigur, câmpul de luptă arată frumos la început, cu miile de unități aliniate, așteptând comanda de măcel. Însă o dată ce comanda a fost dată, totul se transformă în haos. Omuleții pierd orice aranjare tactică și se transformă invariabil în niște grămezi dezorganizate, în care e greu și să-ți mai distingi propriile unități, ce să le mai și dai ordine. Mai ales că anumite unități nici nu mai ascultă de ordinele tale când sunt în preajma unei lupte. Sar pur și simplu la măcel, iar setarea comportamentului lor devine inutilă. Alexandru e cel mai breaz! Fără nici o escortă, o ia înaintea grupei din care face parte, se avântă în luptă și se apucă să taie și să spânzure. „Băi, Alexandre, nu vezi că te-au înconjurat perșii? Retrage-te odată!", țip eu disperat, dând clicuri ca nebunul fără nici un efect. „Las' că știu eu ce fac! Am să câștig singur bătălia!", răspunde el, spintecând indiferent în stânga și-n dreapta. „Hai, deja ai căsăpit jumătate din armata lui Darius, retrage-te și așteaptă-ți trupele!", zic eu, ca să-l îmbunez. „Nu! Încă două batalioane mai tai și după aia mă las!", zice el din mijlocul mării de perși. „Tu chiar nu înțelegi! Bara ta de viață e aproape la zero și dacă mori, eu pierd misiunea!", încerc eu să-l înduplec. „Ce glumă bună, răspunde el sfidător. Uită-te la aura mea! Eu sunt un erou, sunt nemuri..." și în acel moment îmi apare pe ecran mesajul cu „Mission Failed". Mersi mult, Alexander!

Mai trebuie să spun că tactica nu-și are sensul în jocul acesta? Fie că ataci din față sau din spate, de la deal sau de la vale, obții tot același rezultat. Mai mult, nici măcar nu contează cu ce unități ataci. Conceptul „piatră-foarfece-hârtie" este șubred în Alexander. De ce să mai recrutez sulițași dacă și săbierii



În India



Țăranii portocalii arată ca niște pușcăriași

se descurcă la fel de bine împotriva cavaleriei? Unele tipuri de unități sunt pur si simplu de umplutură în acest joc. Mai mult, nici producătorii nu par să cunoască motivul introducerii lor, dovadă descrierile unităților, care ori sunt aceleași pentru mai multe tipuri de trupe, ori sunt de-a dreptul idioate (a se vedea screenshot-ul cu arcașii). Pe tot parcursul său, jocul pare încropit în grabă, nefinisat, nebalansat. Sunt o multitudine de upgrade-uri pentru toate felurile de unități, dar la ce bun, dacă unitățile sunt și așa multivalente? Ca să câștigi nu-ți trebuie decât resurse multe și o grămadă de trupe din cele mai scumpe, eventual susținută de o grămadă de arcași sau arme de asediu (pentru clădiri), pe care o trimiți împotriva grămezii adversarului. Nici un pic de tactică, numai numărul contează! Oricum, în bătălie unitățile sunt de necontrolat, așa că nu-ți rămâne decât să speri că ai strâns o grămadă mai mare decât a inamicului.



Mda, m-ați lămurit cu arcașii ăștia!

Știam eu!

Alexander vine și cu o seamă de lucruri bune (cum ar fi pathfinding-ul sau țăranii care își găsesc singuri de lucru), dar aceste calități vor fi trecute cu vederea îndată ce te vei întâlni cu bătăliile indescifrabile și cu unitățile încăpățânate, cauzatoare de nervi. Ceva mai plăcut este modul multiplayer, unde nu pierzi meciul dacă îți moare eroul, fiindcă s-a avântat prostește și de unul singur în mijlocul inamicilor, ci îl poți învia, plătind o sumă de bani.

Din punct de vedere grafic, Alexander este „alimentat" de bătrânul engine 2D al celor de la GSC, cel folosit și în Cossacks și American Conquest, stors până la ultima picătură. Rezultatul este unul frumos, foarte detaliat, cu un zoom acceptabil și cu efecte drăguțe, precum apa sau chiar „ceața războiului". Alt rezultat îl constituie cerințele de sistem, cam mari, zic eu, pentru un joc bidimensional cu unele efecte 3D, oricât de detaliat ar fi. În plus, vremea graficii 2D a apus, chiar și pentru strategii, iar Rome Total War a demonstrat cu prisosință că 8 000 de trupe pot fi redate și 3D.

Dacă sunetul ar fi fost excelent, tot n-ar fi salvat jocul din mediocritate! Dar nu e cazul... Te aștepți să-i auzi pe Angelina Jolie și Colin Farrell însuflețind personaje din joc? N-ai decât să aștepți...

Personajele sunt slab interpretate și dialogurile jenante. În bătălii, haosul nu e numai vizual, ci și sonor, dar asta presupun că se potrivește. Muzica nu iese în evidență prin nimic; mai mult, după câteva ore, devine repetitivă.

Alexander e, per ansamblu, un joc mediocru. Ce e bun în el e vechi și nu mai constituie nici o noutate, iar ce aduce nou ori e prost implementat ori pur și simplu prost. Jucându-l, am avut senzația că cei de la GSC au expediat jocul pe piață fără a mai pune suflet în el. Rezultatul se vede și îmi confirmă concepția că jocurile făcute după filme sunt în cea mai mare parte proaste, iar excepții precum Aliens Versus Predator sau mai recentul Escape from Butcher Bay continuă să fie excepții.

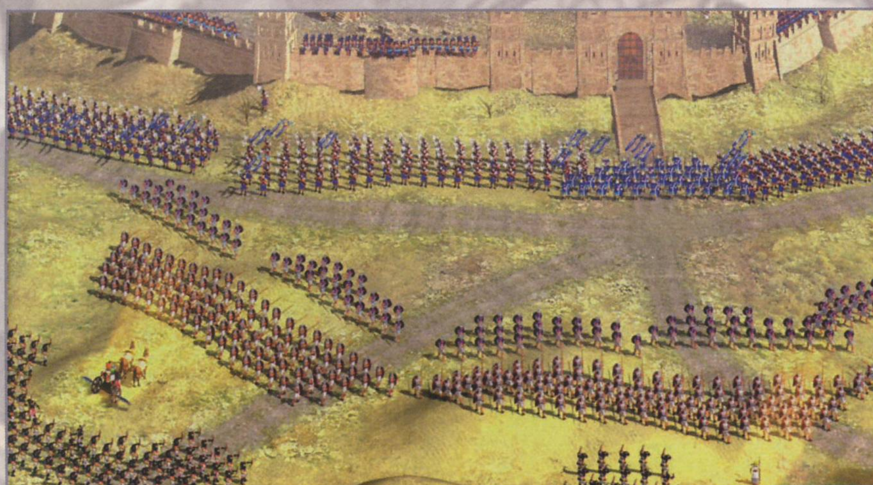
■ Dexterminator

Titlu	Alexander
Gen	RTS
Producător	GSC Game World
Distribuitor	Ubisoft
Ofertant	Ubisoft România Telefon 0215690600
Procesor	PIV 1,5 GHz
Memorie	512 MB RAM
Accelerare 3D	64 MB
ON-LINE	http://www.ubi.com/US/Games/Info.htm?pId=1765



Grafică	7/10
Sunet	5/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	7/10
Storyline	6/10
Impresie	6/10




Un asediu...

World of Warcraft

Zeii și ordinea lumii

„În călătoria lor milenară cu scopul de a modela universul, Titanii au găsit întâmplător o lume mică, pe care locuitorii ei aveau să o numească Azeroth."

Ne-am trezit brusc amândoi cu armele în mâini. Eu, Sarienn, în Teldrassil din continentul Kalimdor, iar Uziwood, în Dun Morogh din Eastern Kindoms de peste mare. Ca soarele și luna, Visul de Smarald ne chema pe rând pe tărâmul Yserei, marele dragon verde ce patronează dimensiunea somnului. Nu ne-am întâlnit niciodată, prezența unuia implicând automat absența celuilalt, dar știind unul de altul, existența noastră a conținut mereu o parte „pentru celălalt". Fiindcă, vedeți, poștașul nu doarme niciodată și nimic nu îl oprește din drum, iar astfel numai el a fost părtașul și mesagerul celei mai intense relații petrecute vreodată în Azeroth.

Da, este adevărat, mulți iubesc cu pasiune, dar... rareori se întâmplă ca un elf să iubească un dwarf. Și cu atât mai rar se întâmplă ca un elf druid, protector al naturii, să iubească un vânător, a cărui meserie este tocmai să distrugă o parte din natură.

Ne-am trezit încă de pe vremea când porțile Azerothului erau deschise pentru puțini, iar lumea era în construcție și plină de lipsuri și neconcordanțe. Când Zeii ne-au dat afară pentru a ne oferi versiunea de aur, am murit amândoi, pentru a reînvia în aceleași locuri, cu aceleași pasiuni și cu aceeași dragoste imposibilă între noi.

Și astfel a început aventura noastră în Azeroth.



Sarienn a ieșit la plimbare

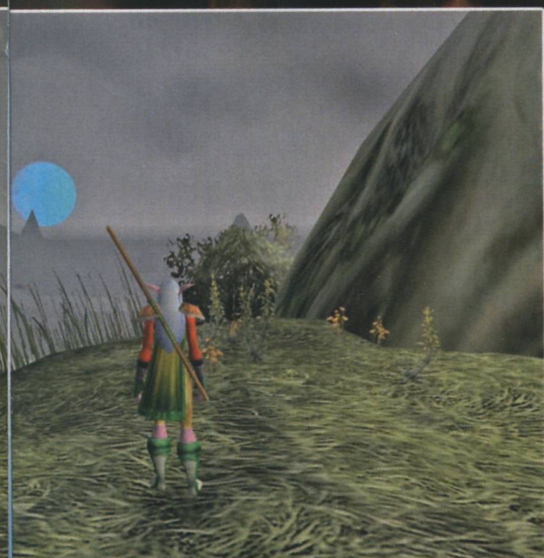


„Și cum își clădeau calea prin peisajul primordial al planetei, Titanii au întâlnit o rasă ostilă de elementali, ce venerau Vechii Zei, entități de o răutate pură. Elementalii au jurat să alunge Titanii și să își păstreze lumea neatinsă."

Dacă vă credeți gameri, ei bine, World of Warcraft aduce această noțiune la un alt nivel. Nu aș putea garanta pentru toți, dar cel puțin așa s-a întâmplat în cazul nostru, serioasa familie Bularca junior care nu ar putea susține că este întocmai străină de jocuri. De când cu open beta, viața noastră a devenit ultra liniară și în același timp mai palpitantă decât a majorității oamenilor: lucru, WoW, somn, în proporție de 20%, 75%, 5%, acestea variind des în favoarea celei din mijloc. De fapt aș putea trece și proporția de somn tot la WoW, că în definitiv tot asta visăm de multă vreme încoace. Și altceva nu ne mai trebuie. Adică da: încă un calculator și un cont de WoW, ca să nu ne mai certăm care, când și cât joacă.

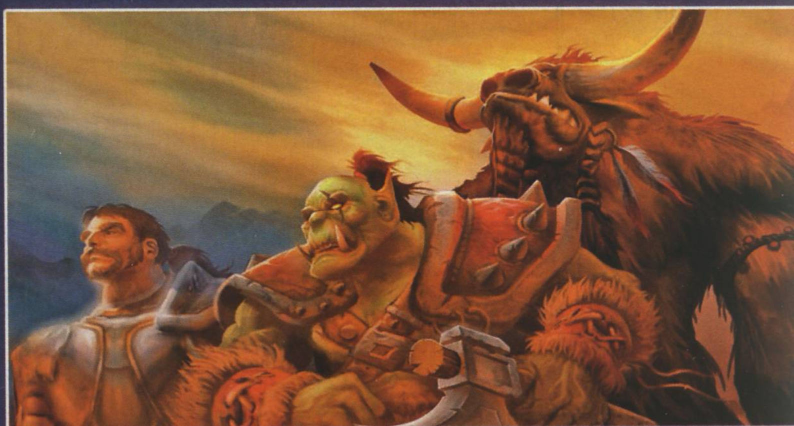
Personajele noastre au fost prezentate: Sarienn, elfa druidă sexy care își depășește puțin condiția de primal healer fiindcă pasiunea ei pentru cuțite și mace-uri este în continuă creștere, și Uziwood, un dwarf hunter ca nimeni altul, care își ocupă puținul timp liber la Action House, de care a devenit oarecum dependent.

WoW este un joc ce se modelează după chipul și asemănarea player-ului și, în ciuda faptului de a fi MMORPG, permite fiecăruia să își exercite personalitatea reală în minunata lume a Azerothului. Și aici, Sarienn și Uziwood se completează bine: ea este sufletul petrecerii, cea care are o mie de prieteni și care nici nu se loghează bine că deja este în party, el este singuratecul, cel care sălășluiește în păduri zile întregi, numai în compania animalului său NegruVodă, un leu negru cum nu a mai văzut nimeni și care de altfel primește complimente aproape în mod zilnic. Ah, iată că uit esențialul: da, jocul se modelează după jucător, însă în mod particular pe serverele Role-Playing, în mod acceptabil pe serverele Player versus Environment sau Normal și mai deloc pe serverele Player versus Player. Toate cele trei tipuri de servere permit lupta între jucători, diferența constând în nivelul la care este permisă măsurarea de forțe și abilități. Mai exact, pe PvP, atunci când intri într-o zonă neutră sau inamică, devii automat marcat PvP, pe PvE poți să măcelărești un personaj din facțiunea opusă (Alianță sau Hoardă) doar dacă este marcat, la propria lui decizie, iar RP este aproape identic cu Normal, cu diferența că trebuie să respecți regulile specifice serverului Role-Play. Între membrii aceleiași facțiuni, problemele se pot rezolva printr-un duel ce trebuie acceptat de ambii combatanți și în care nu se moare. Îmi



Apus de soare în Darkshire

Clasele în World of Warcraft



Blizzard a avut întotdeauna talentul extraordinar de a crea propriul său stil, indiferent de genul jocului. Nu putem neapărat vorbi de originalitate sută la sută, ci mai ales de găsirea celei mai bune căi și de ducerea ei la perfecțiune. Și la nivelul claselor, Blizzard a făcut același lucru. A ales cele mai jucate clase din lumea MMORPG, a mai adăugat una-două corespunzătoare universului propriu și le-a dus la perfecțiune ca și concept. Eu le-aș împărți în clase curate și clase hibrid. Cele curate ar fi:

- Mage, pentru oameni, elfi, gnomi, dwarfi, undeads, trolli, ideală pentru gnomi
- Warrior, pentru toate cele opt rase, ideală pentru dwarfi
- Rogue, pentru toate clasele exceptând tauren, ideală pentru orci și elfi
- Priest, o clasă absolut indispensabilă, care este rezervată dwarfilor, oamenilor, elfilor, undeads-ilor și trollilor, ideală pentru oameni

Clasele hibrid, de fapt cele mai discutate și mai jucate, sunt:

- Paladin, rezervată doar oamenilor și dwarfilor, ideală pentru oameni
- Druidul, pentru elfi și taureni, fără o anume diferențiere ca rasă preferată
- Hunter, pentru dwarfi, elfi, orci, taureni și trolli, ideală, se pare, pentru elfi și dwarfi
- Shaman, pentru orci, taureni și trolli, ideală pentru taureni
- Warlock, pentru oameni, gnomi, undead, orci, ideală pentru undeads

cer scuze în mod anticipat, dar acest articol se va axa pe jocul privit ca Role-Play, fiindcă pe acest tip de servere se desfășoară cea mai mare parte a vieții alter ego-urilor noaste, din motive clare: este cel mai fain. Vestea bună este că un cont de WoW permite crearea unui număr maxim de zece personaje, deci un jucător nou poate testa în mod liniștit cele trei tipuri de servere fără a fi nevoit să renunțe la unul în favoarea celuilalt.

„Astfel a început războiul între Titani și elementali. Armatele Vechilor Zei au fost conduse de puternicii generali ai răului: Ragnaros the Firelord, Therazane the Stonemother, Al'Akir the Windlord și Neptulon the Tidehunter."

Odată ales serverul, va trebui să alegi facțiunea din care vrei să faci parte. Aceasta poate fi Alianța, compusă din oameni, dwarfi, elfi și gnomi, sau Hoarda, compusă din orci, taureni, trolli și undeads. Fii avertizat că în prezent Hoarda este în minoritate absolută, fiindcă puțini sunt cei care nu cedează în fața frumuseții raselor Alianței. Păcat, fiindcă elfa Sarienn, deși în mod particular atrasă de dwarfi, nu ar refuza niciodată să ofere un kiss unui tauren impunător sau unui puternic orc. De altfel, Sarienn are și o... soră, adică avea, că a murit. O cheamă Rhea și acum, „nemoartă" fiind, își petrece vremea prin ruinele Lordaeronului exercitându-și abilitățile de Warlock. Și

Uziwood

Frumusețea feminină și masculină a elfilor





nici Uziwood nu duce lipsă de un frate. Îl cheamă Ciolan (fără nici o referință la alte ciolane) și este un mândru tauren care a adoptat pașnicul drum al șamanului.

Și astfel are loc intrarea în Azeroth. Viața de început are un singur scop: să treacă, și trece repede fiindcă un personaj poate fi ridicat cu ușurință la nivelul zece în doar câteva ore. Câștigul de experiență care duce automat la creșterea în nivel are loc în modul următor: din descoperit noi zone, din omorât monștri și din rezolvat quest-uri, în ordine exponențială. Atingerea nivelului zece se desfășoară în mod aproape clasic RPG; descoperi treptat povestea lumii în care te afli și în mod particular a clasei tale și ajuți un NPC sau altul să mai adune trei ochi de demoni, să mai curețe lumea de 20 de scheletroni sau să trimită o scrisoare unui prieten care locuiește mai mult sau mai puțin departe. Quest-urile nu sunt deloc plictisitoare și, pe lângă experiență, oferă bani și obiecte, acestea adăugându-se moștenirii pe care o vei strânge de la monștrii omorâți. Pe măsura creșterii în nivel cresc și recompensele, atât material, cât și ca experiență, însă... treptat vei descoperi că plata oferită de NPC-uri nu îți ajunge nici ca să tragi o băută zdravănă la hanul local. Nu-i nimic, de asta au grijă monștrii ce mor de nerăbdare să fie omorâți de tine. Pe măsură ce aceștia sunt mai mari și mai



Elfii călăresc pantere


Vânătorii și animalele lor

tari, lasă în urma morții lor subite mai mulți bani și obiecte mai folositoare. Problema culminează cu așa numitele instance-uri, dungeon-uri specifice fiecărui party. Cu alte cuvinte, în aceste arii vei fi numai tu și cu prietenii, evitându-se astfel în mod elegant statul la coadă pentru a omorî un anumit monstru, de obicei elite. Că tot am atins subiectul, un elite este un monstru a cărui putere este comparabilă cu a unuia cu 3-4 niveluri mai sus, cu diferența că reducțiile de armor și damage sunt identice cu nivelul specificat. Este bine de ținut minte că vizitarea instance-urilor începe abia de pe la nivelul 20 și neapărat în party, precum și că acestea sunt principala resursă de bani, item-uri și de experiență.

„Deși puternici mai presus de înțelegerea umană, Vechii Zei nu au putut să facă față Titanilor. Elementalii au fost alungați din lumea fizică, într-un abis din care nu există scăpare."

Lupta în WoW nu se referă la o simplă selectare și atacare a monstrului. Așa cum Blizzard ne-a arătat de-a lungul timpului, un bun luptător trebuie să fie și un bun tactician. În funcție de clasa aleasă, vei putea folosi vrăji și abilități speciale a căror combinație și ordine vor determina cât de bun ești în general. O luptă inteligent condusă îți poate aduce satisfacția de a învinge un monstru ce te depășește chiar și cu trei niveluri. Recompensa va fi pe măsură. Nu aspira însă la mai mult, că nu ține



Profesii în World of Warcraft

Blizzard a făcut un efort creativ remarcabil la capitolul profesii, cea mai originală fiind fără îndoială cea de inginer, cu cele două variante – gnomish și goblinish. Profesiile au fost împărțite în Gathering Professions, Production Professions și Service Professions. De asemenea, mai sunt organizate în profesii principale și secundare. Orice personaj poate învăța doar două profesii principale și oricâte secundare.

Gathering Professions


1. Herbalism – sau strânsul de ierburi – profesie principală, reprezentând suportul principal pentru Alchemy


2. Mining – sau mineritul– profesie principală, suport pentru Blacksmithing și Engineering


3. Skinning – sau strângerea de piei de animale – profesie principală, suport pentru Leatherworking


4. Fishing – sau pescuitul – profesie secundară, suport pentru Cooking și Alchemy

Production Professions


1. Alchemy – sau știința preparării poțiunilor – recomandată oricărei clase, folosită în special de cei care nu au calități autocurative


2. Blacksmithing – sau știința de a crea arme și armuri – recomandată pentru warrior și paladin, meserie ce poate deveni foarte bănoasă


3. Engineering – sau știința de crea minunate dispozitive magico-electro-mecanice – recomandată oricărei clase, fantastică la capitolul creativitate, furnizând cele mai puternice obiecte din joc, însă nu foarte bănoasă


4. Leatherworking – sau știința de a crea armuri și suplimente de armuri – recomandată pentru hunter, druid, shaman și rogue cu perspective financiare respectabile

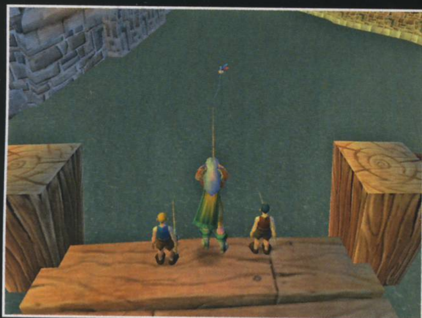

5. Tailoring – sau croitoria – recomandată pentru mage, warlock și priest, care depinde în special de ce țesături lasă în urmă monștrii humanoizi, suficient de bănoasă mai ales datorită faptului că poate crea genți pentru obiecte

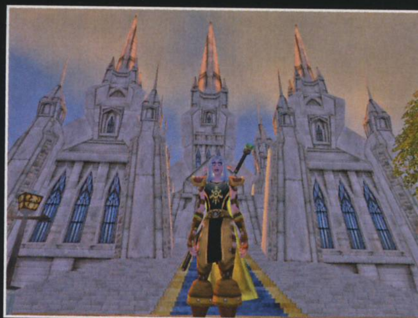

6. Cooking – sau gătitul – meserie secundară, ca o alternativă în afara luptei pentru poțiuni, excelentă ca satisfacții și foarte utilă, contrar anumitor opinii

Service Professions


1. Enchanting – sau capacitatea de a adăuga bonusuri magice foarte puternice pe arme și armuri – fără îndoială cea mai bănoasă meserie din joc, recomandată oricărei clase. Nu are suport, ingredientele fiind obținute prin disenchanting


2. First Aid – sau primul ajutor – meserie secundară, fără preferințe de clasă, utilă pentru cei fără capacități autocurative

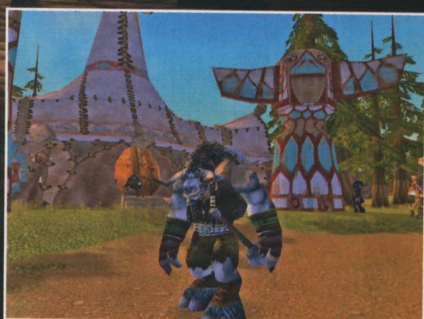

O zi de pescuit în Stormwind


Oare la ce să mă uit prima dată?


Tronul Lordaeron-ului acum în mâna undeads, în special a Rhea-i

decât într-un party bine ales.

Chiar dacă jocul în sine permite unui singuratic să fie singuratic, multe dintre quest-urile de nivel respectabil, adică de la 20 în sus, sunt irealizabile fără ajutor extern. Sigur, nimeni nu te obligă să faci acele quest-uri, însă, cum spuneam, ele sunt cea mai profitabilă resursă de bani, obiecte și experiență, fără de care avansarea în nivel ar fi exagerat de lentă. Așadar, ar fi bine să îți faci prieteni și eventual chiar să intri într-una dintre numeroasele ghilde ce s-au format pe toate serverele. Dacă galbenii nu îți mai încap în buzunare, poți chiar să faci tu o ghildă, însă pentru asta îți trebuie nouă semnături și zece gold (un gold echivalează cu 100 de silver, 1 silver cu 100 de copper). Oricum, din experiența proprie și personală, pe serverele RP în special, dar nu numai, lumea Azerothului este populată de multe suflete demne de tot respectul. Chiar dacă, așa cum e normal în orice societate, vei întâlni și personaje de care vei ajunge să fugi rupând pământul, deseori te vei trezi cadorisit de un jucător necunoscut și care nu îți cere nimic în schimb, vei fi salvat de la moarte în ultimul moment și fără a cere ajutorul, vei trata afaceri în mod civilizat sau vei ajuta la rândul tău, deschizând astfel porțile unui prieten valoros. Un exemplu grăitor este acesta: nu o dată, Sarienn a fost salvată de la moarte chiar de un apartenent al Hoardei. Totuși, pentru a căpăta cât mai multe beneficii, este bine să îți alegi prietenii încât să fii capabil să formezi un party în acest fel: un healer, care poate fi un priest, un druid, un șaman, doi luptători de la distanță, de exemplu, hunter și mage, și două tancuri (tanks) precum warrior și rogue... a, și să nu uităm paladinul, care e bun la toate. Niciodată să nu te lași păcălit de ideea că un luptător de la distanță sau un healer beneficiază de siguranță în luptă. În WoW nu lipsește AI-ul, care face un monstru să se enerveze de nu se poate pe cei care îi țin în viață atacatorii. De asemenea, o artă ce merită aprofundată este cea a atrasului (pulling-ului). Mai exact, un luptător de la distanță atrage cu grijă câte un monstru de care au grijă tank-urile, pentru a nu băga tot party-ul în bucluc în mijlocul monștrilor, acțiune care de obicei se soldează cu întâlnirea membrilor la cimitir. Nu mai puțin important într-un party este ca fiecare jucător să își cunoască bine abilitățile rasei și clasei, ceea ce deseori salvează toți membrii de la pieire. De exemplu, dacă un druid care are rolul de healer este atacat, decât să fugă, acesta se poate transforma în urs (echivalentul warriorului) sau panteră (echivalentul rogue-ului) și să pareze atacul. Sau un rogue, dacă vede că îi mai lipsește o lovitură primită ca să viziteze cimitirul, își poate folosi capacitatea de a se ascunde în umbre. Sau într-un caz similar hunterul poate să își simuleze moartea, determinând astfel monștrii să își considere treaba împlinită și să plece.


Taurenii, giganții blânzi ai Kalimdor-ului


Un alt beneficiu al clasei Warlock


Pentru cine a jucat Warcraft III

Jurnalul lui Ujanafuy

De Elbert Perez
Science Degree in Game Design and Development
Full Sail Real World Education, Florida



A trăi în Azeroth nu este o treabă ușoară. Multe amenințări străbat miticul pământ, iar drumurile sunt deseori sub embargoul celor mai ciudate specii de bestii și al banditilor fără de scrupule. La toate acestea se adaugă amenințarea constantă a Hoardei. Mulți au ridicat armele pentru a-și apăra teritoriul, fiind nevoiți să lupte mai ales datorită rândurilor subțiri de soldați ce au scăpat cu viață din ultimul război.

O mare parte dintre curajoși au ales profesia de Rogue, ca și mine, dar de-a lungul timpului pot susține că mă diferențiez de ei prin faptele pe care am reușit să le aduc la bună împlinire. M-am strecurat ascuns de umbre pe lângă numeroase gărzi inamice, am furat documente ce au determinat evitarea unui nou război și am asasinat mulți conducători care lucrau împotriva Alianței. Mi-am îndeplinit scopurile indiferent de cost și prin orice mijloace necesare.

Ca Rogue am ajuns să depind de ascuțimea armelor mele, dar uneori nu este suficient. Motiv pentru care am învățat arta arcanică a Enchanting-ului, ce îmi cere să extrag esențe magice din diferite obiecte pentru a le folosi în extinderea calității echipamentului meu.

Îmi amintesc cu nostalgie de tinerețea mea și îmi dau seama că de atunci a trecut multă vreme. Acum pot face față unor inamici cu puteri formidabile, însă singur nu pot duce la bun sfârșit responsabilitatea protejării pământului meu. De aceea am creat ghilda numită Element Exodus, al cărei scop este tocmai de a alunga răul în toate formele sale din lumea Azerothului. Noi nu stăm deoparte în așteptarea unui eventual atac inamic, ce s-ar putea dovedi o rană grea în prețioasa infrastructură a Alianței. Dimpotrivă, considerând atacul drept cea mai bună armă de apărare, noi spionăm constant Hoarda și planificăm scurte atacuri surpriză împotriva avanposturilor acesteia.



Ghilda este compusă din membri puternici, însă nu suficient pentru a putea ataca principalele așezări ale Hoardei.

Războiul dintre Alianță și Hoardă a costat multe vieți, iar jurământul meu solemn este să readuc pacea pe tărâmul Azerothului!

„Vechii Zei au fost întemnițați în adâncurile pământului. Astfel Titanii au proclamat pace și au început modelarea noii lumi."

Totuși, frumusețea traiului în Azeroth nu constă numai în luptă. Deseori ni s-a întâmplat să facem pur și simplu pe turiștii idioți, fiindcă în ciuda unui engine grafic simplist, peisajele și personajele sunt de o frumusețe extremă. De fapt, sper ca screenshot-urile aferente articolului să te convingă. Nu o dată ne-am minunat în fața stilului îmbrăcămintei unui personaj de nivel mare sau în fața unui apus de soare ce scălda întregul port Booty Bay într-o lumină aurie. Toate zonele din Azeroth au ceva special, ceea ce te face să călătorești numai pentru plăcerea ochiului. Dar lumea este mare și, deși la nivelul 40 îți poți lua un mount (un animal de călărit) sau poți apela la abilitățile speciale ale claselor pentru a călători rapid, a fost absolută nevoie și de mijloace de transport publice. Acestea pot fi pe cale maritimă, aeriană sau feroviară. Pentru cei care vor să fie ridicați la cer, se folosesc grifonii și hippolytes contra unui preț modic sau, în cazul Hoardei, wyverns, lilieci și zeppelins. Pentru „marinari", vaporul este gratis. Iar numai pentru transportul din principalele orașe ale Azerothului, anume Ironforge și Stormwind, goblinii și gnomii, cu ajutorul dwarfilor, au pus la dispoziție minunea numită „Deeprun Tram". O călătorie cu trenulețul este și ea tot gratis. Așa transport public, să tot fie!

Totuși, partea cea mai faină din tot Azerothul sunt petrecerile. Sfaturi: cumpără doar Strong alcoholic bevands. În număr de minim cinci. Nu te speria dacă nu mai vorbești corect. Nici nu te teme dacă lumea se schimbă, se învârte, se distorsionează. Mai bine stai pe scaun și savurează dansul elfelor. Ele sunt ușor de convins să facă strip-tease. Mai ales dacă au de băut îndeajuns. Ah, și nu merge niciodată la vânătoare în stare de ebrietate!

„Războiul fiind sfârșit, Titanii au trecut din nou la muncă. Pentru a-i ajuta să modeleze inima pământului, ei au creat dwarfii din piatră magică și plină de viață."

Partea de RPG a jocului este un hibrid în stilul specific Blizzard. Practic, singurul domeniu în care poți interveni asupra stat-urilor de bază este prin upgrade-urile de echipament și enchanting. Skill-urile armelor se învață pe măsură ce le folosești ca în Elder's Scrolls. Stat-urile: Intellect, Spirit, Strength, Stamina, Agillity cresc automat cu un număr în funcție de clasă, o dată cu fiecare level-up. Armor Class-ul



determină o reducție procentuală a damage-ului în funcție de atack-power-ul și de nivelul adversarului. Damage-ul se orientează în jurul conceptului de Damage per Second sau DPS, care se calculează ca sumă a DPS-ul armei sau vrăjii și plusul care vine din Atack-Power (Atack Power-ul este o funcție a celor cinci stat-uri amintite anterior)...Peste toate acestea vin


Stormwind, capitala Alianței

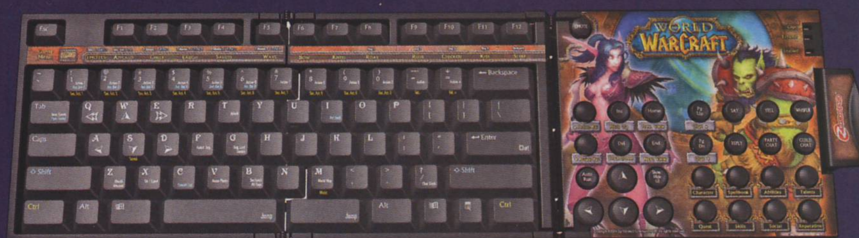
„Pentru a-i ajuta să domine apele și să aducă pământul la suprafață din adâncuri, Titanii au creat enormii, dar blânzii giganți ai mărilor. Treptat, natura s-a calmat și totul s-a aranjat într-o plăcută armonie."

Modul în care a fost gândit World of Warcraft a fostul unul genial, în sensul că este cel mai dinamic MMORPG, din punct de vedere tehnic, pe care l-am văzut vreodată. Sunt foarte mulți care vor face ochii cât cepele și se vor gândi deja să-i dea în cap celui care a scris asta. Însă motivele sunt foarte clare. Un MMORPG este alcătuit dintr-un server și un client. Clientul conține toate elementele grafice, engine-ul fizic și regulile de joc. Serverul este în general doar un mediu care transmite datele între clienți și bazele de date. Ei bine, aici stă geniul Blizzard. De ce să pui și

bineînțeles șansa de critical hit și atacurile speciale. Este un sistem relativ simplu (l-am înțeles în câteva ore de joc), care spune multe despre nevoia de a fi cât mai clar și care reprezintă diferența dintre viață și moarte pe un server PvP. Din fericire, moartea nu aduce dezavantaje de tip pierdere de experiență. Nu trebuie decât să te întorci să îți recuperezi corpul sau să te învii în cimitir prin intermediul Spirit Healer-ului. Tot ceea ce se poate pierde este durabilitatea echipamentului în ambele cazuri și zece minute de Resurection Sickness dacă apelezi la spirit. Stilul RPG atinge un nivel foarte înalt nu prin elemente tehnice ca în AD&D, ci ca întreg. Dacă îl privim strict tehnic, este mai mult un Action. Totuși, este singurul joc din categoria RPG-urilor la care am simțit într-adevăr genul și nu a trebuit să mă gândesc ca să-l pot clasifica.


Uziwood și cu bunicul

Modificarea interfeței și macro-uri



Blizzard a dat posibilitatea jucătorilor să își configureze interfața jocului așa cum doresc și chiar să adauge o serie de elemente noi. De asemenea, macro-urile sunt un must-have pentru cei care urmăresc o anumită automatizare a folosirii interfeței.

Interfața

Dacă aveți cunoștințe de bază în programare, pe site-ul oficial WoW se găsește un kit cu care puteți modifica interfața curentă sau crea interfețe noi. Nu voi intra în amănunte, însă pe forumul oficial se află o secțiune dedicată exact acestui lucru, unde puteți găsi link-uri spre o serie de interfețe deja create sau mod-uri pentru anumite secțiuni. Cele mai cunoscute interfețe gata făcute sunt:
- Cosmos – www.cosmosui.org
- GypsyMod – gypsymod.the-mad.net

Macro-uri

Dacă doriți, de exemplu, ca două sau mai multe acțiuni să poate fi executate fără a apăsa prea multe taste și fără a da prea multe clicuri de maus, atunci trebuie să vă creați un macro. Un exemplu simplu ar arăta cam așa:

```
/script TargetNearestEnemy();
/cast Spell(Rank x)
```

Ceea ce face este să selecteze cel mai apropiat inamic și să-l atace cu vraja specificată. Acest macro înlocuiește două shortcut-uri cu unul singur. El va primi un nume, un icon care poate fi amplasat în interfață cu shortcut-ul corespunzător. Trebuie să specific faptul că macro-urile se execută ca un întreg, simultan, și nu liniar, ca în programare. Acesta este motivul pentru care nu se poate executa mai mult de o vrajă într-un macro. Cu alte cuvinte, nu puteți crea succesiuni de vrăji, de „cast"-uri, deoarece nu există instrucțiune de pause (necesară trecerii perioadei de cooldown a vrăjii). Evident că aceste macro-uri pot căpăta dimensiuni mult crescute, cu elemente condiționale, variabile etc., însă nu mai mult de 256 de caractere. Avantajul este că se pot referi macro-uri care conțin definiții de variabile de către altele care sunt active. Pe site-ul oficial sau la third-party-uri puteți găsi macro-uri gata făcute, precum și indexurile de funcții.


La taifas

obiectele din joc în client când le poți pune în baza de date? Și alte MMORPG-uri au această modalitate de abordare, însă este doar parțial realizată – Eve Online, spre exemplu – în sensul că orice modificare de caracteristici de obiect necesită un nou patch. Ei bine, în WoW nu e nicidecum așa. Blizzard modifică și creează item-uri, modifică și creează quest-uri și multe altele fără a necesita oprirea serverului sau aplicarea unui patch, mai exact în mod dinamic. Acest lucru reduce surprinzător numărul de patch-uri la maxim unul pe lună, care introduce în general elemente noi de echilibrare sau chiar grafice, ceea ce sunt sigur că le convine majorității jucătorilor.


Un roboțel creat de ingineri – Medium Harvester Device

Însă de aici vine și cea mai mare problemă a jocului, și anume lag-ul de query de bază de date. Numărul schimburilor permanente între clienți și baza de date este infernal de mare. Practic, chiar și atunci când schimbi un obiect dintr-un sac în altul, serverul va scrie asta în baza de date. Gândește-te la 15 000 de oameni care fac milioane de lucruri în același timp. Acest lucru depășește capacitatea severului de a scrie în baza de date, ceea ce duce la un lag. Evident, problema se poate rezolva fie prin creșterea performanțelor sistemului pe care rulează serverul, fie prin optimizarea software a serverului în sine. Cu cele peste 600 000 de conturi create în mai puțin de o lună, Blizzard s-a văzut în situația de a opri producerea de copii ale jocului până la rezolvarea problemelor de server. Evident că într-o lună-două Blizzard se va aranja și jocul va reveni în magazine.

„În mijlocul noii lumi, Titanii au creat un lac de energie pe care l-au denumit Fântâna Eternității. De aici, Azeroth avea să își tragă însăși esența vieții."

Din punct de vedere grafic, WoW este foarte puțin pretențios. Engine-ul grafic nu prea este de calitate, iar aparența sa de „desene animate" i-a nemulțumit pe mulți dintre jucătorii „serioși" și cu preferință pentru engine-urile realiste și suprarealiste. Însă din punctul meu de vedere acest engine este perfect pentru ceea ce vrea să fie jocul, o lume fantasy. Îl ador pentru calitatea sa artistică, pentru scaunele lui cu picioare dintr-o juma' de poligon, pentru mâinile pătrățoase și armurile șterse. WoW este mult mai mult decât atât, este Artă în industria jocurilor, punct de referință și Istorie.

La capitolul coloană sonoră nota este zece cu felicitări, de fapt 10++. Muzica este creată de celebrul Jason Hayes și este una dintre cele mai reușite coloane muzicale pe care le-am auzit vreodată. Asta e, muriți toți ceilalți!!! Ca și conexiune la Internet, dial-up-ul nu este de preferat, cel puțin în acest moment. Poate fi jucat, însă în condiții grele.

„Când seara s-a lăsat peste ultima zi de creație, Titanii au botezat noua planetă Kalimdor, pământul divin."

Blizzard a muncit aproape cinci ani la un joc care, odată ieșit pe piață, este cel mai bun MMORPG din istorie. Cum a reușit? A preluat toate elementele bune din celelalte MMORPG-uri, le-a adunat la un loc și a ținut cont de toate părerile și sugestiile beta-tester-ilor. WoW este un joc parțial creat de Blizzard, restul fiind contribuția de neînlocuit a celor din beta. Fără ei, WoW ar fi fost un alt MMORPG de serie. Dovada este faptul că celelalte MMORPG-uri încep să cam dea faliment – read the news!!!

Amin!

■ **Lara (Sarienn) & Locke (Uziwood)**

Titlu	World of Warcraft
Gen	MMORPG
Producător	Blizzard
Distribuitor	Vivendi Univ. Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	32 MB
Conexiune	minimum 56 000 kbs
ON-LINE	www.worldofwarcraft.com



Grafică	**9/10**
Sunet	**10/10**
Gameplay	**10/10**
Multiplayer	**10/10**
Storyline	**10/10**
Impresie	**10/10**

9,8

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay – Developer's Cut

Crema cremelor de pe Xbox își face intrarea triumfală și pe PC

Pitch Black și The Chronicles of Riddick. Dacă pe primul dintre cele două filme l-ați trecut cu vederea, pe cel de-al doilea nu aveți cum să nu-l fi remarcat. Prea puțin mediatizatul și obscurul sci-fi Pitch Black a avut însă meritul de a aduce în prim plan povestea lui Richard B. Riddick, un proscris vânat în întreaga galaxie, preocupat de un singur lucru: supraviețuirea prin orice mijloace. Așa se face că puțini dintre noi se așteptau să-l regăsească pe Vin Diesel interpretând din nou rolul enigmaticului antierou în super-producția anului 2004, The Chronicles of Riddick, un film cu buget de zile mari și o distribuție de excepție. Dar, și mai puțini dintre noi se așteptau ca pe baza celor două filme să se trezească și cu un joc. Și nu orice joc! The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay s-a bucurat, spre deosebire de filme, de un succes uriaș în rândul criticilor de specialitate și s-a instalat rapid în topul celor mai bune jocuri de acțiune ale anului trecut, chiar dacă inițial a văzut lumina zilei doar pe Xbox. În mod cu totul surprinzător pentru un FPS de consolă, punctul forte al jocului a fost, pe lângă povestea foarte captivantă și plină de răsturnări de situație, gameplay-ul de zile mari. Un alt aspect ce a contribuit semnificativ la succesul jocului este faptul că acesta nu urmărește firul narativ al nici unuia dintre filme, lucru pe care mulți



E doar de ornament

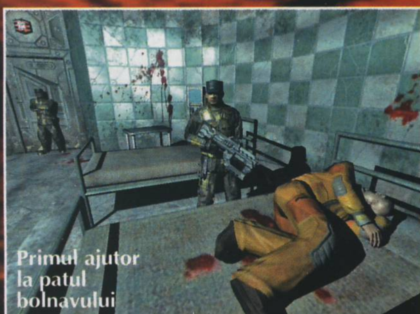


Casă, dulce casă...

dintre cei care au intrat în posesia unor astfel de licențe nu l-au înțeles și continuă să bombardeze piața cu titluri al căror subiect nu diferă cu nimic față de materialul original. Mai rămâne de văzut dacă gameplay-ul demențial cu care se laudă The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay pe Xbox s-a păstrat și în cazul portării sale pe PC.

Welcome... to Butcher Bay

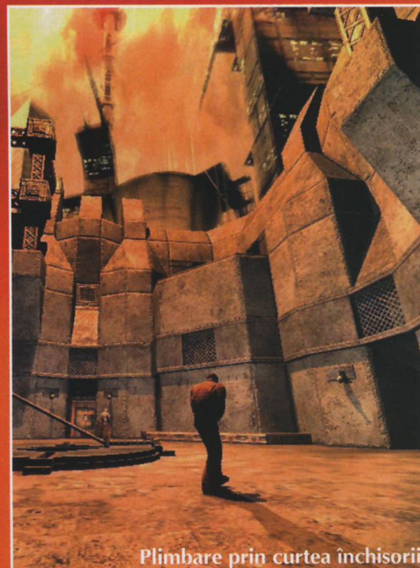
Acțiunea se petrece în perioada de timp ce desparte cele două filme și ne oferă povestea spectaculoasei evadări a lui Riddick din închisoarea de maximă securitate Butcher Bay, o veritabilă fortăreață ascunsă în inima unei planete deșertice și casa celor mai periculoși criminali din univers, din care nimeni nu a reușit să evadeze vreodată. Cum a ajuns să fie capturat Riddick de către un vânător de recompense, iar apoi împachetat pentru a fi expediat către Butcher Bay este altă poveste. Cert este că în clipa în care simte solul planetei sub picioare, eroul nostru nu stă prea mult la discuții și îl elimină pe neprevăzătorul vânător de recompense pentru a


Primul ajutor la patul bolnavului

încerca cu orice preț să părăsească planeta. Inițial, totul decurge conform planului, însă lucrurile se complică în clipa în care este capturat și aruncat, inevitabil, alături de scursurile universului pentru care Butcher Bay este locul în care își vor găsi, în cele din urmă, obștescul sfârșit. O lume mizerabilă și întunecată, în care doar cei puternici reușesc să apuce zorii unei noi zile, iar


Cu Dumnezeu înainte!

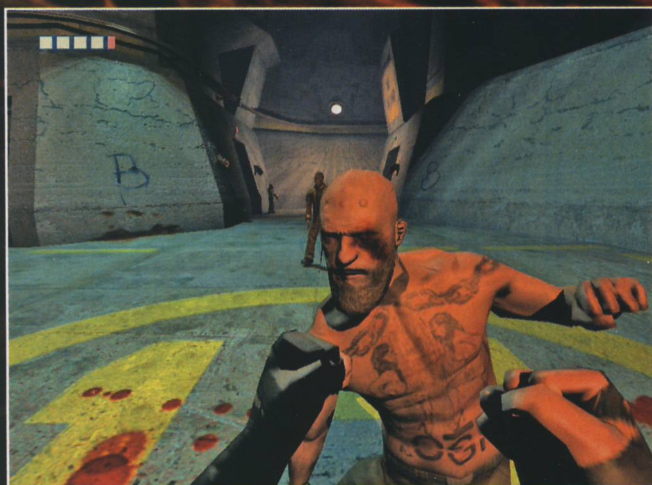
cei slabi nu au alternativă decât să se supună regulilor impuse de aceștia. Dar Riddick nu se lasă deloc impresionat de celulele cu wc-urile lor infecte, ci își continuă drumul spre libertate. Ușor de zis, greu de făcut, deoarece pentru a găsi o portiță de scăpare va avea nevoie, în primul rând, de informații. Și unde altundeva le-ar putea găsi decât la deținuții din Butcher Bay, o parte dintre aceștia împărtășindu-i bucuroși din secretele închisorii în schimbul banilor, al pachetelor de țigări, al unor favoruri sau al rezolvării disputelor cu alți derbedei. Însă nu toți deținuții sunt cooperanți. Riddick este nevoit de multe ori să mai sucească câte-un gât sau să-i folosească pe post de sac de box pe cei mai recalcitranți dintre ei, departe de ochii vigilenți ai gardienilor și ai turelelor ce așteaptă cel mai mic semn de nesupunere. Există însă un loc în care luptele între deținuți sunt permise, unde Riddick are șansa să-și clădească o reputație și să câștige un ban în plus.

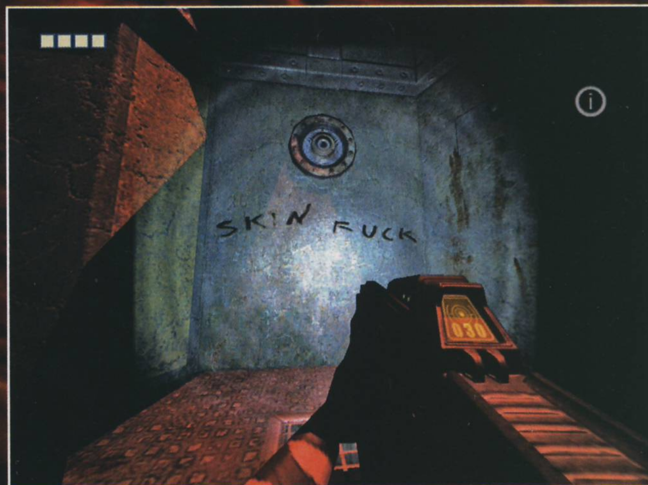

Plimbare prin curtea închisorii

Este vorba despre ringul improvizat într-unul dintre sectoarele cu cel mai mare nivel de securitate al închisorii și în care domnește o singură regulă: ucide sau vei fi ucis. Acesta este începutul drumului pentru Riddick, care pentru a-și încheia conturile cu Butcher Bay va trebui să înfrunte gărzi înarmate până-n dinți, unități mecanizate, mutanți și creaturi ce colcăie în minele din adâncurile planetei.

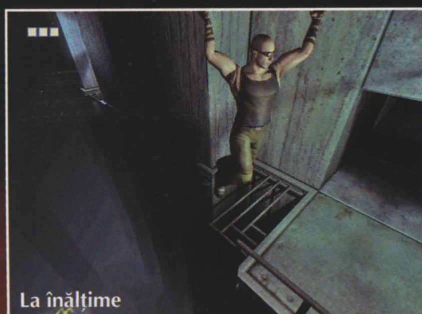
Drumul spre libertate

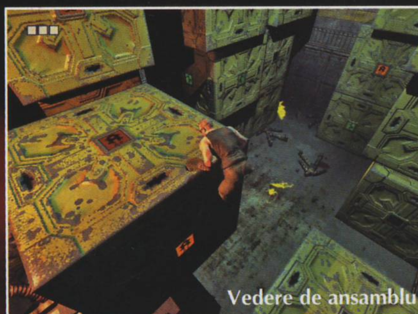
Din multe puncte de vedere The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay seamănă izbitor de mult cu Splinter Cell. Jocul îmbină excelent genul FPS cu elemente de stealth și RPG pentru a-i da jucătorului posibilitatea să aleagă singur între mai multe moduri de abordare a misiunilor. Este important însă de știut că Riddick nu are mereu la dispoziție o armă de foc pentru a-și elimina adversarii care de multe ori îl


Perfect! Acum stai nemișcat



Mă întreb ce-a vrut să zică


La înălțime


Vedere de ansamblu

depășesc prin număr și putere de foc. Arma secretă împotriva acestora este tehnica „eye shine", ce îi permite să vadă perfect în întuneric și îi dă posibilitatea să evite adversarii sau să se strecoare din umbră în spatele acestora pentru a-i elimina în liniște. Asta nu înseamnă că nu veți avea ocazia să folosiți des armele de foc, deși inițial Riddick reușește cu greu să pună mâna pe o asemenea armă pentru simplul motiv că acestea poartă semnătura ADN a gardianului în a cărui posesie se află. Însă odată depășit acest obstacol, Riddick va avea acces la un adevărat arsenal, începând cu un pistol cu tranchilizante și terminând cu o mitralieră grea ce transformă confruntările împotriva gărzilor slab înarmate în adevărate băi de sânge. În plus, față de versiunea de Xbox, jocul vă oferă posibilitatea să controlați, pe lângă mech-ul aproape invincibil de la bordul căruia Riddick provoacă adevărate carnagii, și o unitate Riot Guard, la fel de eficace împotriva inamicilor. Un alt aspect deosebit al jocului sunt luptele corp la corp din perspectiva first person, care sunt extrem de spectaculoase și foarte corect redate din punct de vedere vizual. Loviturile de cuțit sau de bâtă sunt extrem de eficace dacă își ating ținta din primele momente, iar în clipa în care încasează o lovitură, Riddick își pierde pe moment echilibrul, riscând astfel să fie înfrânt. Din fericire, blocajele și combourile sunt foarte ușor de executat, astfel că veți avea de puține ori „ocazia" să-l vedeți pe eroul nostru mușcând țărâna. Mai merită menționat faptul că versiunea de PC vine cu aceeași interfață aerisită (HUD-ul fiind ca și inexistent), cu tipuri noi de adversari, cu două zone nou-nouțe în care să vă faceți de cap și cu modul Developer's Commentary, în care membrii echipei producătoare explică, într-o engleză stricată și amuzantă, diverse caracteristici ale jocului pe măsură ce progresați. În schimb, inteligența artificială a adversarilor putea fi mult îmbunătățită. Deși aceștia se descurcă de cele mai multe ori onorabil, există momente în care comportamentul lor lasă de dorit. Un exemplu elocvent în acest sens îl constituie modul în care au reacționat o parte dintre gardieni în clipa în care s-au împiedicat de cadavrul unuia dintre colegii lor. Adică deloc. Și-au continuat nestingheriți patrularea fără a declanșa alarma, cu toate că lanternele din dotare ar fi trebuit să-i ajute să descopere cadavrul. Acestea sunt însă probleme pe care le veți trece ușor cu vederea, deoarece afectează într-o măsură prea mică un gameplay cum rar ați avut și veți mai avea ocazia să întâlniți.



O închisoare... mai frumoasă?!

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay este considerat, și pe bună dreptate, drept cel mai arătos joc de consolă la ora actuală. O adevărată operă de artă, dacă vreți. În aceste condiții, vă puteți închipui cum poate arăta acest joc pe un PC high-end, cu detaliile împinse la maxim. Atmosfera întunecată cu care ne întâmpină închisoarea de maximă securitate este incredibil de bine creată, pereții plini de grafitti, celulele mizerabile cu wc-uri și chiuvete la fel de jegoase creând impresia că într-adevăr vă aflați acolo, iar iluminarea excelentă aduce un plus de realism mediului de joc mulțumită tehnologiei Normal Mapping. Level designul este unul de excepție, iar zonele deschise explorării sunt, de cele mai multe ori, suficient de vaste și de complexe pentru a vă oferi modalități diverse prin care să duceți la îndeplinire misiunile, în sensul că puteți folosi elementele din decor pentru a evita sau a lua prin surprindere un adversar. Riddick poate utiliza cu ușurință diverse pasarele și se poate deplasa de-a lungul unui zid, atârnând la zece metri înălțime, fără a putea fi observat. De asemenea, animația, atât a eroilor principali, cât și a NPC-urilor este foarte fluidă și credibilă, exprimând aproape perfect starea de spirit a fiecăruia dintre locuitorii închisorii, iar tranziția de la filmele de animație (fie ele CG sau realizate cu engine-ul jocului) la gameplay este foarte naturală. Singurul lucru care mi-a deranjat uneori ochii a fost calitatea texturii în zona capului, lucru ce se observă, din fericire, doar în cazul prim-planurilor.

Actorii din joc



Riddick

Un antierou de proporții gigantice, Riddick se trage dintr-o rasă pe cale de dispariție. Înarmat cu mentalitatea unui ucigaș și calitățile fizice ce fac din el cel mai periculos om din univers, el trece peste orice obstacol ce stă în calea supraviețuirii sale.

Voce: Vin Diesel

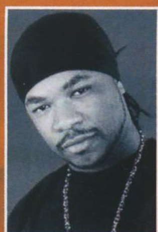




Pope Joe

Un personaj care nu are nevoie de nici o prezentare, Pope Joe este un fel de vraci care-și duce zilele undeva în adâncurile închisorii. Viziunile sale îl vor ajuta pe Riddick să-și înțeleagă mai bine viitorul.

Voce: Willis Burks II



Abbot

Șeful securității din Butcher Bay, Abbot, se asigură că absolut toată marfa de contrabandă dintre pereții închisorii ajunge în mâinile cui nu trebuie.

Voce: Xzibit



Johns

Este mercenarul care-l capturează pe Riddick și îl aruncă în Butcher Bay pentru a colecta recompensa. O greșeală pe care o va plăti scump.

Voce: Cole Hauser



Hoxie

„Stăpânul" celei mai de temut închisori din univers, Hoxie este cel responsabil pentru condițiile inumane de trai din Butcher Bay.

Voce: Dwight Shultz



Jagger Valance

Deși are o apariție scurtă, el joacă un rol foarte important, deoarece este unul dintre puținii aliați ai lui Riddick.

Voce: Ron Perlman



Centurion

Unul dintre cei mai duri locuitori din Butcher Bay, el este cel care organizează luptele din ringul închisorii, ce aduc amatorilor respectul de care au nevoie sau certificatul de deces.

Voce: Michael Rooker

Un sunet cât o mie de cuvinte

Adevăratul punct forte al jocului nu este însă gameplay-ul de zile mari sau grafica excelentă, ci sunetul, căruia suedezii de la Starbreeze, prin exemplara lor grijă pentru detaliu, i-au acordat o atenție deosebită. Voice acting-ul, în special, este profesionist realizat, Vin Diesel interpretându-l magistral pe Riddick, iar în alte roluri veți recunoaște cu ușurință vocile unor nume cu rezonanță din industria de film americană precum Ron Perlman, Cole Hauser, Michael Rooker sau pe cea a starului hip-hop Xzibit. Coloana sonoră și efectele de sunet nu au fost lăsate nici ele de izbeliște, ele aducând un plus de imersivitate cum rar am întâlnit. Până și cele mai mici efecte sonore, precum cel ce vă permite să auziți bătăile inimilor gărzilor din imediata apropiere, vă vor zburli, de multe ori, părul de pe spinare.

Cadoul perfect

The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay nu are multiplayer, iar unui gamer supărat îi sunt suficiente nouă ore pentru a-l duce la bun sfârșit. Singurul lucru care prelungește, chiar dacă nu semnificativ, viața jocului îl reprezintă faptul că veți putea descoperi o mulțime de pachete de țigări prin zonele ascunse ce se găsesc în fiecare nivel și care deblochează accesul la diverse artwork-uri, scene din filme și chiar o nuvelă ce oferă multe detalii despre trecutul întunecat al lui Riddick. Un joc scurt, poate prea scurt, dar unul excelent, pe care l-am jucat a doua oară cu la fel de multă plăcere. Va urma.

■ KiMO

Titlu	The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay – Developer's Cut
Gen	Action
Producător	Starbreeze Studios
Distribuitor	Vivendi Univ. Games
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIV 1,8 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.riddickgame.com



Grafică	9/10
Sunet	10/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	N/A
Storyline	8/10
Impresie	9/10

9

Immortal Cities: Children of the Nile

A apărut genul sims-city

Toată tevatura din jocul de față începe cu nemulțumirea crescândă a veteranilor de la Impressions, supărați că niște oameni buni (de spânzurat) i-au lăsat fără firmă. Și cum nemulțumirea neexprimată n-are haz, băieții noștri s-au adunat, au clevetit și s-au pus pe treabă. Au luat două-trei cazmale, au profanat cu simț de răspundere câteva piramide, au luat momâile depozitate acolo, au băgat pixel și viață în ele și le-au trimis la produs. Și cum toată tărășenia asta avea nevoie de un nume – și nu unul menționat în codul penal – acesta a venit lin, ca un zbor de rândunică beată și obeză: Immortal Cities: Children of the Nile.

Un joc pe invers

În teorie, Copiii Nilului sunt descendenți direcți ai bătrânului Pharaoh. Altfel spus, ce naște din mințile (foștilor) Impressions, cu city-builder se mănâncă. Faci clădirea, faci strada, mai faci niște blocuri ANL să aibă unde sta viitorii pălmași, ce să mai, treaba e clară. În practică însă, situația se schimbă radical. O minte luminată cu neon s-a gândit că vechiul concept amintit de mine mai sus e prea folosit pentru a mai avea haz și a pus în practică minunea numită micromanagement. Mai exact, trebuie să fii alături de oameni și împreună cu ei să-ți înalți imperiul între nisipuri. Supraveghetorul nu vine la muncă? Du-te și vezi care e cauza, poate că l-a luat nevasta la cumpărături (faza e pe bune și opțiunea „kill wife" nu e implementată). Vrei să-ți faci o clădire cu ștaif? Iei supraveghetorul, îl pui să aducă piatră, după care îl trimiți pe șantier. Nu era oare mai simplu să ai o mină care să trimită automat cataroaiele la un depozit, de unde vor fi preluate de către constructori? Dar atunci, cum se mai justifică ideea asta revoluționară? Între noi fie vorba, revoluțiile nu aduc întotdeauna ceva bun.

Pentru iubitorii de astfel de sado-masochisme virtuale jocul se poate dovedi o experiență interesantă și imersivă. Pe mine m-a scos din răbdări, pentru că mă așteptam la un SimCity și nu la The Sims. Dar să zicem că micromanagementul are farmecul lui și nu merită să dăm cu uninstall-ul în produs. Ideea revine însă instant când macromanagementul își rânjește colții. În primul rând, jocul a fost lipsit de ceea ce făcea deliciul genului, adică de influența clădirilor. Un cartier plin de grădini, situat lângă palatul faraonului, este un Primăverii virtual, pe când adunătura de case trântite lângă zidurile orașului este cuibul manelelor. Așa era, dar nu mai este. Casele pot fi trântite oricum, nimeni nu se supără; în plus, pentru că fiecare supus trebuie să ajungă la timp la muncă, jocul obligă la aglomerări urbane de tipul claie peste grămadă. Drumul nu mai are mare însemnătate, egiptenii virtuali mergând pe unde îi taie capul. În final, după ceva muncă, orașul de vis va arăta cât mai hidos cu putință. Cine vrea, poate să-l mai dreagă un pic cu niscaiva brizbrizuri de tipul grădinilor, dar demersul este unul pur artistic, influența asupra locuitorilor fiind zero.

Pe tărâmul lui Ra

Istoria ne învață că vechiul imperiu al Egiptului era de o frumusețe fără pereche, motiv pentru care mulți au încercat de-a lungul timpului să-l împerecheze cu imperiul lor. Se spune că însăși Semiramida (tipa cu grădinile atârnate) s-ar fi făcut verde de invidie la vederea peisajului și, în lipsă acută de inspirație, ar fi declarat oficial doar „Uau! Ce vacă sunt!", plus ceva despre cărpănoșenia babilonianului Nabucodonosor. Ceva mai târziu, Herodot consemnează pățania unui anumit Alexandru, de profesie cuceritor, pricopsit cu o pârdalnică de fractură de maxilar tot datorită peisajului.

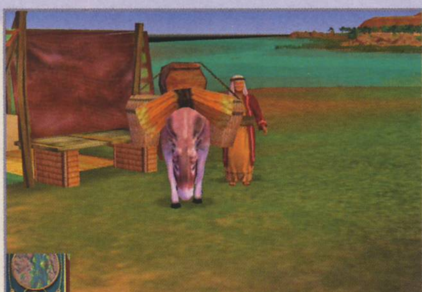
„Uimește-mă", mi-am zis încă de la primul clic. Gândul meu bun era că, dacă realitatea impresiona, rezultatul virtual trebuie să fie măcar pe-atât. Dar cum gameplay prost rimează cu grafică fușerită, îți poți da seama de pe acum că impresia plăcută a rămas să aștepte până la jocul viitor. Grafic vorbind, situația nu este deloc roz, ci decade într-un gal-



Decât așa casă, mai bine mă mut în copac!



Divizia de panzere egiptene


Harley-Davidson așa cum era la începutul lumii

ben cu vădite tente de cafeniu. Tonurile sunt reci, întunecate, seci până ajung să sece de-a dreptul. Privit la modul panoramic, jocul nu doar că nu atrage, ci induce un nestăvilit sentiment de bleah. Deșertul gălbui (un auriu vesel ar fi făcut minuni pentru imagine) este alternat cu pășunea verde închis, ce duce cu gândul mai degrabă la mlaștina bântuită de voodoo-people și nu la o plantație pașnică. Dacă adăugăm la asta și faptul că supușii tăi sunt mai tuciurii din fire, grafica devine de-a dreptul chioară.

Jocul se mai scoate pe ici, pe colo doar la nivel de detaliu. De aproape, engine-ul grafic se arată a fi 3D, lumea câștigă substanțial în culoare și formă, arată mai clar și mai viu și, cel mai important, omul se deosebește de textură. O clădire are pereții pictați pe exterior (și eu care credeam că grafitti-ul e o modă recentă), mozaicul capătă o interesantă patină a timpului și cerul impresionează fie prin seninul zilei, fie prin stelele nopții (dacă știe cineva cum găsesc Ursa mare, să-mi spună și mie). Până și iarba, dacă este văzută de aproape... nu, iarba e nasoală, indiferent cum o privești. Per total, spectacolul oferit de zoom șterge mult din impresia proastă creată inițial. Dar cum orice lucru bun are prețul său, opțiunea zoom are și ea unul destul de piperat cu înjurături. Producătorii au dat liber la desfrâu vizual; imaginea poate fi savurată din orice unghi, după cum vrea jucătorul. Asta în teorie, pentru că practic mausul meu s-a cabrat de multe ori, imaginea deviind exasperant de mult când într-o direcție, când în alta. În altă ordine de idei, grafica a primit o notă pe care eu o consider slabă. Trecând cu vederea bombonelele oferite de zoom (care nici alea nu urlă de detaliu), jocul se face de băcănie, ratând cu tot 3D-ul lui chestii pe care veteranul amintit într-unul dintre paragrafele anterioare le puncta magistral: să fie clar și îmbietor în modul panoramic. Hai să fim serioși: cine poate juca un city-builder la nivel maxim de zoom?

Zzzzzzzz

Muzica înseamnă armonie, iubire și pace între popoare. Pe același sistem a fost conceput și sunetul jocului, adică să fie în armonie cu restul elementelor, să nu ajungă cineva să spună „uite ce sunet mișto, păcat că are un joc prost în cârcă". Trebuie să recunosc, dacă asta a fost intenția Tilted Mill, atunci avem o reușită. Practic, muzica jocului este o chestie tărăgănată, cu accente vagi de plictis. În principiu, ea este plăcută în primele ore de joc, după care, dacă nu te adoarme, îți amintește că ai un winamp și îl poți folosi. În ceea ce privește sunetul, mediul înconjurător nu prestează zgomote de luat în seamă, singurul aspect demn de remarcat fiind ideea că supușii tăi vorbesc. Numai ideea. Textele ar vrea sa fie comice, dar suferă de sindromul comediei americane recente: acea combinație subțire între clișeu și banc răsuflat.

Acest produs...

... se servește pe bază de terci. Cel puțin asta a fost impresia mea. Producătorii au luat un concept excelent și și-au bătut joc de el, l-au diluat și l-au amestecat cu tot soiul de inovații neinspirate. Ca să închei însă articolul într-o notă pozitivă, voi aminti Marele său avantaj. E nou. E atât de nou, încât de multe ori e chiar neterminat.

■ **Jack the Ripper**

Titlu	Immortal Cities: Children of the Nile
Gen	City-builder
Producător	Tilted Mill Entertainment
Distribuitor	Myelin Media
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 32 MB
ON-LINE	www.immortalcities.com

DEMO IMAGINI WALLPAPER FILM PATCH MOD

Grafică	7/10
Sunet	7/10
Gameplay	5/10
Multiplayer	N/A
Storyline	N/A
Impresie	5/10

6


Poza din elicopter


De veghe-n lanul de ce-o fi


Vila de vacanță a lui Mitza



Xpand Rally

Surprize de la polonezi

Sfârșitul de an a fost cum nu se poate mai prielnic pentru fanii simulatoarelor de raliu, jocurile lansate în această perioadă reușind, chiar dacă nu în întregime, să se ridice la înălțimea așteptărilor. După surprinzătorul Richard Burns Rally și excelentul Colin McRae Rally 2005, iată că acum este rândul lui Xpand Rally să-și facă loc în paginile revistei. Cu oarecare întârziere, ce-i drept, dar mai bine mai târziu decât niciodată. Intens mediatizat încă

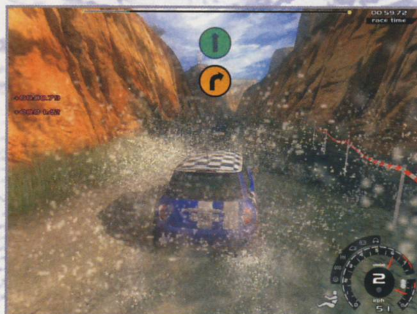


BDV, fratele lui BMW

dinaintea lansării, jocul polonezilor de la Techland mi-a trezit rapid interesul datorită graficii nemaipomenite ce-mi făcea cu ochiul din screenshot-uri și engine-ului fizic lăudat întruna ca fiind cel mai tare din parcare. Astfel că imediat după lansarea primului demo, pe care l-am descărcat în doi timpi și trei mișcări, am concurat o după-amiază întreagă împotriva lui Rzarectha, care printr-un noroc chior, altfel nu-mi explic, a reușit să mă învingă de cinci ori la rând înainte să-i plătesc cu aceeași monedă.

Pilotaj viteză

Ca să fiu sincer, după nenumăratele zile și nopți petrecute în fața monitorului la volanul bolizilor din RBR și CMR 2005, mă cam săturasem de simulatoare. Din fericire pentru el, căci altfel sunt sigur că ar fi fost neglijat, Xpand Rally a poposit în redacția LEVEL mult mai târziu. Modurile de joc dintre care putem alege în single player sunt două: carieră, care vă oferă șansa să cuceriți râvnitul titlu mondial pe trasee din întreaga lume, și single race, unde accesul la majoritatea traseelor este inițial blocat, acestea devenind disponibile pe măsură ce avansați în campionat. În Xpand Rally, spre deosebire de alte titluri, vă veți trezi alergând după bani, bani și iar bani. Cu cât veți câștiga mai multe curse (contra cronometru, bineînțeles), cu atât veți avea mai mulți bani pentru a cumpăra mașini mai puternice, piese mai performante și pentru a achita reparațiile mașinilor pe care, personal, m-am străduit și am reușit să le fac praf în cele mai diverse moduri cu putință. Este necesar să fiți foarte atenți ce fel de piese instalați și ce fel de ajustări îi aduceți mașinii, deoarece orice greșeală poate avea consecințe catastrofale asupra performanțelor acesteia. Am constatat cu plăcere faptul că mașinile se comportă realist în teren, controlul este intuitiv și că răspund cu promptitudine comenzilor, lucru ce se observă mai ales în viraje strânse, caz în care utilizarea frânei de mână este mai mult decât necesară la viteze mari. Xpand Rally se aseamănă foarte mult din acest punct de vedere cu CMR 2005, unde am reușit să execut cu ușurință astfel de viraje, fără să mă trezesc cu mașina zdrobită de primul copac care-mi făcea cu ochiul de pe marginea drumului. M-a dezamăgit însă faptul că producătorul nu a achiziționat licențe pentru mașinile folosite în joc, astfel că în loc de Mini Cooper am întâlnit un Tiny Hooper, în loc de VW Golf un RV Wolf și multe alte nume la fel de buclucașe. Multiplayer-ul este, de asemenea, foarte antrenant, cursele găzduind maxim patru jucători la linia de start, și sporește semnificativ durata de viață a jocului.


Dacă apă nu e, nimic nu e



Seara pe deal...

Partea proastă este că numărul celor care joacă Xpand Rally online este extrem de mic.

Te-am văzut, mi-ai plăcut

Polonezii au reușit să mă surprindă cu o grafică superbă, cu efecte de iluminare ce-ți taie respirația, cu trasee minuțios realizate și cu mașini ce se fac praf și pulbere în cel mai realist și spectaculos mod cu putință. Sunetul însă nu se distinge prin nimic deosebit, în sensul că atât coloana sonoră, cât și vocea copilotului nu deranjează, dar nici nu impresionează. Pe copilot îl puteți chiar reduce la tăcere, deoarece marcajele sunt prezente în număr mare de-a lungul cursei. Xpand Rally este, așadar, un joc bun, pe care, deși nu aduce nimic nou în privința gameplay-ului, îl recomand cu căldură împătimiților.

■ KiMO

Titlu	Xpand Rally
Gen	Simulator
Producător	Techland
Distribuitor	Strategy First
Procesor	PIV 1,3 GHz
Memorie	256 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.xpandrally.com



Grafică	10/10
Sunet	7/10
Gameplay	9/10
Multiplayer	8/10
Storyline	N/A
Impresie	8/10

8,4

Armies of Exigo

La arme! Din nou

Deși este un nume nou în peisajul jocurilor de strategie, Armies of Exigo nu face mai mult decât să preia punctele forte ale unor nume grele din istoria RTS-urilor și să aducă modificările necesare pentru a putea atrage atenția în anul de grație 2005. Impresia este că Warcraft III și Starcraft, ca să numesc doar două dintre jocurile a căror influență se simte, și-au unit forțele pentru a readuce în atenția consumatorilor încă un Fantasy RTS creat după aceeași rețetă de succes. Cu toate că este creată după un standard impus, povestea din Armies of Exigo aduce cu ea farmecul specific acestui gen. Avem același conflict pentru supremație, dus între rasele Empire și Beasts, de care, în acest caz, încearcă să profite o a treia rasă, Fallen, pentru a împlini o veche profeție care-i dădea pe ei favoriți la conducerea pământului. Scenariul este piperat cu alianțe de moment, cu atacuri surpriză și cu acte de trădare care captează și mențin viu interesul jucătorului pentru desfășurarea evenimentelor. Cut-scene-urile prezente atât între misiuni, cât și în timpul jocului sunt excelent realizate, încă un motiv pentru care firul epic merită urmărit.

Economie și război

Resursele necesare dezvoltării sunt aceleași pentru toate cele trei rase, adică aur, lemn și pietre prețioase. Colectarea se face cu sudoarea unităților care se ocupă cu munca de jos și care sunt într-un continuu du-te vino între depozit și mină/copaci. Sincer să fiu, prefer RTS-urile în care ești scutit de grija angajaților din acest domeniu. Cu excepția gângăniilor din Fallen, cei care se ocupă cu adunatul resurselor au grijă și de partea de construcție a clădirilor. La Fallen pentru aceste două activități există două tipuri de unități diferite. O altă diferență administrativă este reprezentată de hrana necesară pentru pregătirea de unități noi. Dacă la Empire fermele au acest rol, la Beasts se cresc niște bovine care pot fi controlate și chiar folosite pentru atac, iar la Fallen chiar unitățile care se ocupă de construcția clădirilor produc energia folosită de unitățile din această rasă. În timpul campaniei, clădirile devin disponibile pe măsură ce avansezi în joc, iar structurile superioare se deblochează doar după ce le-ai construit pe cele de bază. Automat același lucru este valabil și pentru unități. Treptat avem acces la unități tot mai puternice și la upgrade-uri noi pentru acestea. O primă divizare a trupelor se poate face între cele terestre și cele aeriene. Mergând mai departe, le putem cataloga după modul de atac sau după alte abilități pe care le dobândesc în urma upgrade-urilor. De exemplu,



La cules de fragi și mure



Bal mascat în underground


We're kiiiiiiling in the rain...


Probleme cu vederea?

avem unități aeriene care pot ataca doar trupe terestre, care pot ataca doar alte unități aeriene și cele mai șmechere, care pot ataca ambele categorii.

Grupir oștenii mei

În Armies of Exigo, unitățile pot alcătui grupuri și super-grupuri. Unitățile care formează un grup se așază automat într-o formație de luptă. În primele linii stau unitățile de infanterie și cavaleria, care protejează trupele de infanterie, preoții și vracii. Un grup poate avea până la 15 unități, iar un super-grup poate fi format din maximum zece grupuri. Deci, un calcul simplu ne arată că, teoretic, putem controla în același timp 150 de unități, adică trei sferturi din numărul maxim de unități disponibile în Armies of Exigo. Acest lucru nu este deloc de neglijat, ținând cont că fiecare unitate are puncte forte și puncte slabe. Astfel, pentru reușita unui atac este recomandat să formăm un grup care să poată face față oricărui fel de răspuns din partea adversarului. Spre exemplu, pe lângă trupele terestre de infanterie și artilerie, avem nevoie și de suport împotriva atacurilor aeriene sau a unităților inamice invizibile. De asemenea, preoții care pot vindeca sau chiar readuce la viață unități au un rol deosebit de important în deznodământul unei lupte. În funcție de numărul de inamici omorâți, unitățile câștigă experiență și avansează la alt nivel. Ele pot ajunge până la nivelul cinci, însă punctele câștigate sunt atribuite automat la HP. Un lucru bun la Armies of Exigo este că pathfinding-ul unităților nu te face cu nervii și nu trebuie să stai după fiecare aiurit care insistă să treacă prin ziduri sau alte obstacole pentru a ajunge unde-l trimiți. Totuși, o problemă este reprezentată de „tentațiile" care îți dezbină frumusețea de grup pe care ai format-o. Nu e tocmai plăcut să-i vezi pe toți cum fug care-ncotro, în timp ce preoții rămân pe loc și o încasează cuminți. E bine că măcar unitățile de luptă își fac timp, când sunt ocupate cu demolatul clădirilor, pentru eventualii inamici care s-au prezentat un pic mai târziu la caftealǎ. AI-ul inamic nu este slab, dar nu aduce nimic nou și nu te surprinde de nici o culoare cu vreo manevră de fin tactician. Punctul forte al inamicului este reprezentat de constanța cu care trimite trupe spre baza ta. Mereu vin în aceleași formații, gândite să îmbine mai multe atribute pentru a realiza pagube cât mai mari. Diferit la atacurile inamice este numărul de unități trimise.

Măi, ce bine arată!!

Grafica este indiscutabil punctul forte al jocului. De la clădiri și unități, realizate remarcabil, până la umbre sau alte efecte de genul prafului care se ridică în urma călăreților, toate aduc savoare jocului. Dacă de grafică nu avem ce comenta, de sunet am putea să ne plângem, în special de voice acting, care nu prea le-a ieșit. Sunt replici puține și insipide care devin cam stresante după ceva timp. Eu unu', dacă mai aud o dată „where is evil hiding", cred că și înnebunesc. La cât de lung e jocul ar fi fost recomandată o varietate mai mare de replici și de efecte sonore. Într-adevăr, jocul este destul de lung, o dată pentru că fiecărei rase îi sunt alocate 12 misiuni, iar un alt motiv ar fi că în multe dintre misiuni trebuie să faci aproape tot ritualul de dezvoltare al clădirilor și implicit al trupelor pentru realizarea obiectivelor. Jocul are și un tutorial, scurt și la obiect, care este însă folositor doar celor nefamiliarizați cu acest gen.

Deja vú plăcut

Nimeni nu poate spune că Armies of Exigo aduce ceva nou pe piața RTS-urilor, pentru că până și desfășurarea acțiunii pe două niveluri a mai fost întâlnită. Ideea este că cei de la Black Hole Games au luat câte puțin de peste tot (inclusiv prescurtarea e ocupată de Age of Empires ☺) și cu o grafică ce-ți ia ochii au scos și ei un fantasy RTS. De ce? Pentru că există o cerere foarte mare pentru acest gen care a fascinat o lume întreagă.

■ Rzarectha

Titlu	Armies of Exigo
Gen	RTS
Producător	Black Hole Games
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIV 1,5 GHz
Memorie	384 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.eagames.com/official/ armiesofexigo/us/home.jsp



Grafică	9/10
Sunet	6/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	8/10
Storyline	8/10
Impresie	8/10

7,8

Painkiller: Battle out of Hell

Iadul, mai aproape ca niciodată

Alături de Serious Sam, cu care se aseamănă în multe privințe, Painkiller a fost și a rămas unul dintre puținele jocuri care au respectat îndeaproape rețeta pe care ne-a prescris-o Quake în urmă cu mulți ani, iar după finalul în coadă de pește cu care ne-a umplut monitoarele de sânge, era de așteptat ca el să beneficieze și de o continuare. Că aceasta a venit, după mintea mea bolnavă, puțin cam târziu, nu mai are nici o importanță. Cât m-am foit în scaun de nerăbdare pe tot parcursul îndelungatului proces de instalare, numai eu știu! Așteptarea, însă, a meritat... cu vârf și îndesat.

Din lac în puț

Povestea continuă exact din clipa în care s-a rupt filmul în Painkiller, cu Daniel înconjurat de Alistor și armatele Întunericului gata să-i facă de petrecanie amicului nostru. Însă Eve, fătuca după care s-a aruncat în Infern, reușește cu un ultim efort să deschidă un portal spre Purgatoriu și se salvează. Alistor rămâne de neoprit, astfel că Daniel ia hotărârea să-l înfrunte din nou pentru a stopa cu orice preț înaintarea împielițaților. Ceea ce nu știe încă, dar


Sunt întâmpinat cu brațele deschise...

va afla mai târziu pe propria sa piele, este că Eve are propriile ei planuri pentru viitorul Purgatoriului. Surprinzător sau nu, Battle out of Hell se termină tot în coadă de pește și lasă loc unei continuări care, mai mult ca sigur, nu se va lăsa prea mult timp așteptată. Primul lucru care mi-a sărit în ochi și m-a surprins într-un mod neplăcut în clipa în care am rulat jocul pentru prima oară este calitatea filmelor. Atât cel introductiv, cât și cel de final sunt inferioare din punct de vedere calitativ celor din Painkiller și m-au făcut să mă întreb cu îngrijorare cum arată, în aceste condiții,


Un zâmbet electrizant

jocul propriu-zis. Dacă ideea în sine este OK, nu același lucru îl putem spune și despre transpunerea ei pe „peliculă". Totul, dar absolut totul, de la sincronizarea buzelor cu vocile actorilor, modelarea personajelor și până la renderizare, este incredibil de prost realizat. Partea bună este că cele două filmulețe nu au nimic în comun cu grafica jocului care, așa cum veți afla în cele ce urmează, este de-a dreptul superbă.



Să curgă sânge!

Încă din primele clipe de joc m-am convins (cu o oarecare satisfacție, recunosc) că gameplay-ul a rămas la fel de alert, iar locațiile, în număr de zece, sunt foarte bine realizate. Cea mai impresionantă dintre acestea, prin groaza pe care a băgat-o în mine și care mi-a amin-


Dead City, un oraș cam aglomerat


Sunt vaccinat, dar pentru tine o fac!

tit de seria Silent Hill, este Orfelinatul. Închipuiți-vă fetițele care aleargă arzând în flăcări spre voi pentru a vă „îmbrățișa", puștanii care n-au altceva mai bun de făcut decât să se năpustească urlând ca niște turbați asupra voastră sau grupurile de copilași „împachetați" în saci cu explozibil și vă veți face o idee despre ceea ce am simțit în clipa în care am întâlnit asemenea grozăvii. Următorul pe lista preferințelor este Dead City, un oraș peste care domnesc haosul și dezolarea,



cu mașini abandonate în mijlocul străzilor, clădiri părăsite și reprezentanții lui Scaraoțchi gata să vă sară în cap la orice pas. Mai mult, sunt și bancheri care pică din cer și se zdrobesc de caldarâm pentru ca în clipa următoare să se ridice pentru a se năpusti asupra voastră cu o frenezie ieșită din comun, zombie ce atacă în grup și aruncă după voi cu propriile organe, predicatori care vântură amenințător topoare enorme deasupra capetelor, mutanți înaripați, imenși păianjeni mecanizați și o mulțime de alte asemenea orătănii. O altă locație în care level designul este ridicat la rang de artă este Leningradul, unde cel de-al doilea război este încă în floare și în care, acompaniat de muzică patriotică sovietică, am măcelărit pe bandă rulantă valuri de soldați ai celui de-al Treilea Reich și am luptat cu înflăcărare împotriva tancurilor sovietice acompaniate de soldați ruși kamikaze.

Boșii sunt în număr mai mic, dar asta nu înseamnă că bestiile Întunericului sunt și mai ușor de dovedit. Ba chiar dimpotrivă. Pentru a-i reduce definitiv la tăcere, cei de la People Can Fly i-au pus la dispoziție lui Daniel, pe lângă cărți noi de tarot, două arme noi: o combinație între o mitralieră și un aruncător de flăcări și o armă dotată cu lunetă, ce expediază cinci țepușe în același timp, iar alternativ zece încărcături explozive. Gameplay-ul excelent este întrerupt însă, pe alocuri, de salturi interminabile de la o bârnă la alta și de timpi de încărcare exasperanți de mari.


Leningradul, mai romantic ca niciodată

Am vrut mai mult și ni s-a dat

Grafica este, așa cum aminteam în prima parte a articolului, de-a dreptul superbă. Texturile, extrem de detaliate, sunt de o calitate ieșită din comun, modelarea este excelentă, iar animațiile sunt fluide. Pe lângă toate acestea, năzdrăvanii de la People Can Fly ne-au fericit cu efecte de iluminare dinamică (per-pixel specular mapping și shadowing), precum și cu o serie de artificii vizuale deosebit de spectaculoase. De exemplu, aerul se va distorsiona foarte realist în contact cu o sursă puternică de căldură (aruncătorul de flăcări), iar apa reflectă cu acuratețe mediul înconjurător. Battle out of Hell se descurcă însă foarte bine și pe partea de sunet. Zbieretele și grohăiturile monstruozităților sună foarte credibil, iar coloana sonoră, deși nu se distinge prin originalitate, este bine realizată. Cântecele patriotice pe fundalul cărora am redus întreaga populație a Leningradului la tăcere mi-au rămas, însă, bine întipărite în memorie. Mă întreb de ce... ☺

Un joc dat dracului

Pe lângă bunătățile menționate mai sus, Painkiller: Battle out of Hell vine și cu două moduri noi de multiplayer: Last Man Standing și Capture the Flag, ridicând astfel numărul acestora la opt. A



fost adăugat chiar și un sistem de votare accesibil din consolă, iar o mare parte dintre problemele pe care le întâmpinau mulți jucători în cazul conexiunii cu serverele au fost rezolvate. Vă sfătuiesc, așadar, să nu îl ratați sub nici o formă, mai ales că în unele cazuri poate avea efect terapeutic. Nu știu despre voi, dar eu aștept cu nerăbdare următorul expansion. Jos Satana!

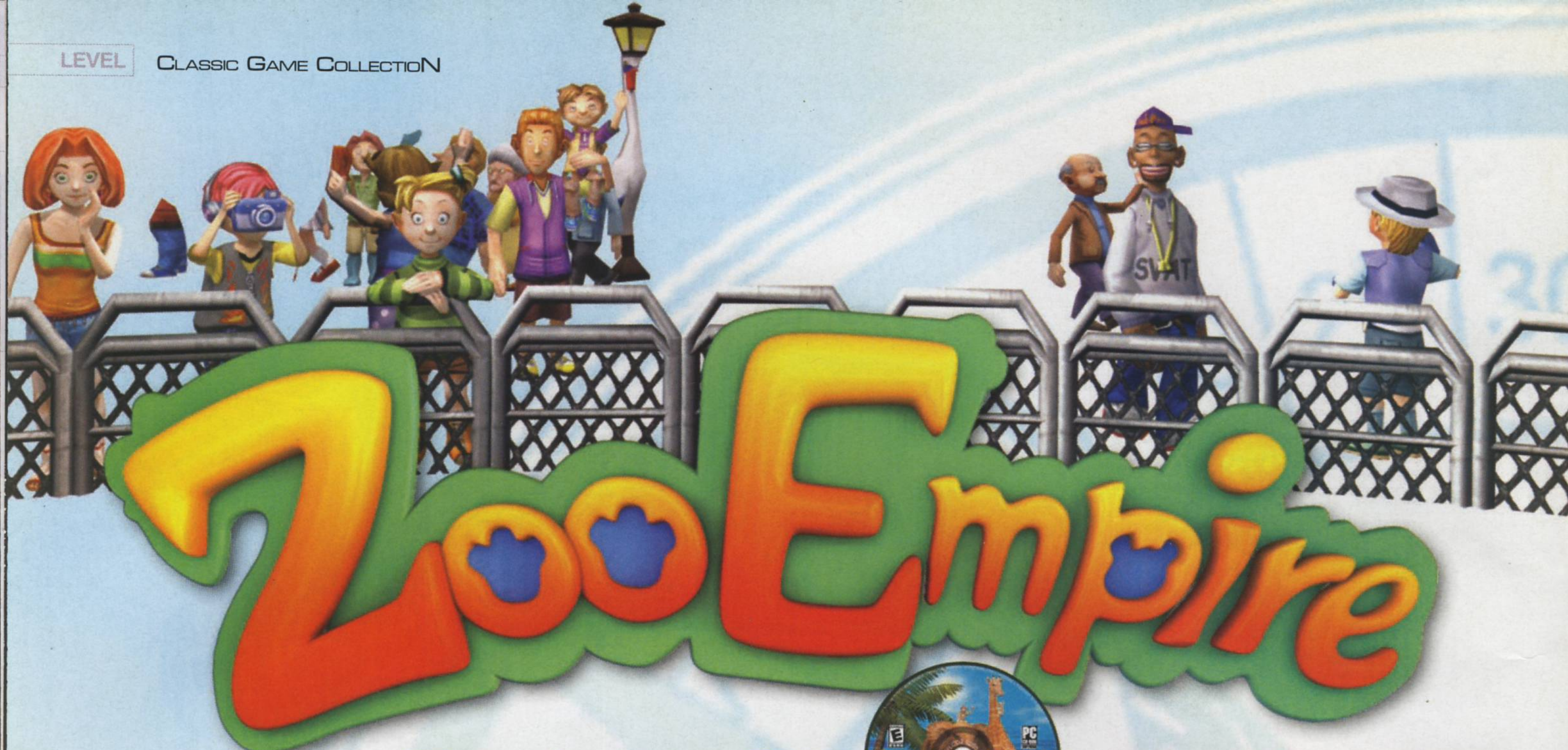
■ KiMO

Titlu	Painkiller: Battle out of Hell
Gen	Action
Producător	DreamCatcher
Distribuitor	People Can Fly
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Procesor	PIV 1,5 GHz
Memorie	384 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.painkillergame.com



Grafică	10/10
Sunet	8/10
Gameplay	8/10
Multiplayer	8/10
Storyline	7/10
Impresie	8/10

8,1





Totul e posibil

Jocurile pe calculator au ajuns să fie un adevărat substitut pentru viața reală. Trecând peste expresii de genul „mai ieși și tu din casă” sau „vezi că ți-l arunc pe geam”, stăm și ne gândim la mulțimea de lucruri pe care în viața de zi cu zi nu le putem face din varii motive. Dacă te-ar fi pus dracu' să spui când erai mic că tu în viață vrei să fii administrator la Zoo, în mod clar părinții ți-ar fi dat cu Gheba și Petrică în cap, te-ar fi abonat la Gazeta Matematică și te-ar fi înscris și la un curs de poezie contemporană, să-ți vină puțin mintea la cap. Eh, aceste vremuri sunt de mult apuse și iată că, prin intermediul jocului full din acest număr, oricine are posibilitatea de a se ocupa de bunul mers al unei grădini zoologice. Asta pentru că Zoo Empire este un tycoon în toată regula, inspirat din minunata viață a animalelor ținute în captivitate.

Business de business

Ca în orice tycoon, și în Zoo Empire trebuie să facem în așa fel încât să atragem cât mai mulți vizitatori, care să cheltuiască grămezi de bani. Pentru asta trebuie să ne îngrijim de mai multe aspecte. Unul ar fi buna dispoziție a animalelor, care au anumite pretenții când vine vorba de noua lor casă. Habitatul lor trebuie să aducă oarecum cu mediul natural în care acestea trăiesc, pentru ca ele să se simtă în largul lor și să fie o priveliște deosebită pentru vizitatori. Vegetația recomandată diferă pentru fiecare animal în parte, în funcție de zona din care acesta provine. De asemenea, trebuie să le satisfacem pretențiile legate de structura terenului, locul de dormit, jucăriile preferate, procentul de apă din componența terenului, intimitate sau compania în care se află.





Ce maimuțică drăguță!



Un suc de mure, mediu, cu gheață

Violență nu există în acest joc și degeaba am pus bot în bot căprioara, zebra, ghepardul și pantera neagră, că nimic deosebit nu s-a întâmplat. Dar pe lângă un mediu propice în care să lenevească toată ziua, animalele au nevoie și de îngrijire. Aici intervine personalul pe care îl angajezi și pe care, normal, mai trebuie să-l și plătești. Și nu sunt puțini deloc. Avem nevoie de medici veterinari, de îngrijitori sau dresori, precum și de ghid turistic, de un om responsabil cu întreținerea locurilor de agrement sau de persoane care să asigure curățenia în urma turiștilor. Mai sunt și câțiva supraveghetori care se ocupă cu pregătirea profesională a angajaților de rând. Dintre toți angajații, cele mai multe responsabilități le are îngrijitorul. El trebuie să se ocupe de curățarea cuștilor, de hrănirea și îngrijirea animalelor, de capturarea lor atunci când scapă din cuști și chiar de vindecarea lor. Medicul veterinar se ocupă doar cu pregătirea de noi medicamente, iar tratarea animalelor intră tot în atribuțiile sărmanului îngrijitor. Totuși, cel mai important angajat din Zoo Empire este asistentul tău. Lui îi poți cere sfatul mereu (Zoo Consultant's Advice) pentru rezolvarea diferitelor probleme. Partea cea mai bună e că pe el nici nu trebuie să-l plătești. Probabil o face din dragoste pentru animale.



Avem și jogging inclus în preț

Vizitatorii 2

Ei sunt cei care aduc banii, ei fac regulile. Așa că trebuie să stăm cu ochii pe ei, să vedem ce nu le convine și să le oferim cât mai multe posibilități de a-și lăsa banii la noi. Ei nu vor să vadă doar cum se scălâmbăie maimuțele sau cum se bălăcește ursul polar. Ei doresc să se dea cu trenulețul sau cu barca, să dea iama prin o mulțime de chioșcuri cu junk food, să-și developeze pozele (că doar nu mi-au stresat rinocerii degeaba) sau să participe la tot felul de activități distractive sau educative. Un magnet pentru turiști este teatrul în care vedete sunt chiar animalele. După ce, o perioadă de timp, acestea sunt date la dresaj, pot face pasul spre lumea show-bizz-ului. Un alt lucru pe care trebuie să-l faci pentru a atrage cât mai mulți vizitatori este să dai bani pe publicitate. Poți face publicitate grădinii zoologice la radio, la TV și în presa scrisă și mai poți să faci un fel de campanie de imagine pentru un anumit animal și să-l transformi în atracția numărul unu pentru turiști. Jocul are o mulțime de scenarii în modul „Career", dar poți juca și „Free Game", unde nu ai nici un obiectiv de îndeplinit, ci pur și simplu îți construiești o grădină zoologică după cum te taie mintea.

Ar mai fi de spus

Zoo Empire este produs și distribuit de către cei de la Enlight Interactive, iar lansarea a avut loc în luna august a anului trecut. Jocul va fi cu siguranță apreciat de fanii acestui gen, dar poate fi și alegerea celor care vor să descopere farmecul tycoon-urilor. Tutorialul jocului este foarte bine realizat și, după ce te-ai deprins cu interfața, totul devine foarte simplu. Grafica și sunetul sunt specifice unui tycoon, însă trebuie să recunosc că melodioara de pe fundal a fost mult prea calmă pentru mine, așa că am preferat să o înlocuiesc cu ceva mai alert. Cerințele de sistem, pe care le poți observa în căsuța tehnică, sunt mai mult decât accesibile, lucru mai rar întâlnit la un joc apărut acum șase luni. Era cât pe ce să uit... după ce instalezi jocul, aplică și cele două pansamente pe care le poți găsi pe CD, în directorul Patches.

■ Rzarectha


Ahahahahaha... tare... n-o știam



Titlu	Zoo Empire
Gen	Tycoon
Producător	Enlight Interactive
Distribuitor	Enlight Interactive
Ofertant	LEVEL
Procesor	PIII 800 MHz
Memorie	128 MB RAM
Accelerare 3D	minimum 64 MB
ON-LINE	www.enlight.com/ze/



The Lord of the Rings: The Third Age

Final Fantasy + The Third Age = Love

Nu cu mult timp în urmă, Vestul a început să tragă din ce în ce mai mult cu ochiul în Grădina Orientului Îndepărtat. Și cu racheta în curtea Orientului Mijlociu, dar ăsta e un alt RPG. După cum spuneam, vesticii s-au apucat de feng-shui ca disperații, katanele se vând ca pâinea caldă, bâta ciobănească a fost înlocuită de latul palmei (că așa fac ciobanii japonezi), iar Musashi mai are puțin și îl întrece în popularitate pe Bufallo Bill. Nu e de mirare că EA a profitat de această... să-i zicem modă și a spionat puțin ograda vecinului Square, unde l-a văzut pe Final Fantasy făcând plajă nud. I-a pus sacul în cap și l-a răpit în vederea unei ședințe de americanizare.

Koniciwa, Gandalf san

Ca orice lucru japonez, pentru a fi înțeles de către cultura vestică decadentă, jocul trebuia simplificat, iar singurele locuri unde se putea umbla fără consecințe negative majore au fost storyline-ul, dialogurile și micile quest-uri. Firul epic leagă o mână de personaje izbitor de asemănătoare cu eroii trilogiei și le trimite la plimbare într-un Middle-Earth plin până la refuz cu orci, goblini, nazguli și alte drăcării nocive. Vă dați seama că numărul de încleștări a fost ușor mărit față de Final Fantasy.

Revenind la Frăția Bubuielii, pașii îi vor purta nu de puține ori în preajma Frăției Inelului care, din când în când, mai are nevoie de un inelar de ajutor. Pe care îl primește necondiționat, căci un balrog nu poate fi învins cu una cu două (o jumătate de oră m-am chinuit să-i sting biciul). Totuși, în ciuda noii mele aversiuni față de moda Lord of the Rings, nu pot să nu observ că, de data asta, nu sunt obligat să revăd filmul, să refac pentru a suta oară drumul lui Aragorn către același Mordor de care m-am săturat până în gât. Am fost atât de bucuros încât aproape am sărit peste lipsurile evidente, peste conversațiile fade și peste liniaritatea flagrantă. Am zis „aproape". Văzând că încă nu m-a convins, The Third Age a apelat la altă șmecherie. Toate confruntările majore din cadrul unui act pot fi reluate de partea răului (selectați Evil Mode din meniul principal), găselniță ce a fost cât pe-aci să-mi schimbe definitiv părerea. Dar n-a fost să fie...


Încerci să-mi spui ceva?



Să le dea numai una, să ajungă la fiecare...

RPG?

Fără nici o îndoială. RPG bun? Rămâne de văzut. Dacă pentru voi un RPG bun presupune doar clasicele stat-uri care pot fi modificate după bunul plac în urma consumului unui butoi de experiență, atunci veți fi mulțumiți. Mai mult, prezența unui skill-tree (câte unul de căciulă) destul de ramificat cât să capteze puțin mai mult atenția asigură o experiență aproape interesantă pentru europeanul care s-a pomenit cu un PS2 în bătătură. Interesant este și modul în care ajungeți să căpătați abilități noi. De câte ori puneți la lucru un skill, faceți un pas spre noi orizonturi. Dacă preferați să vă păstrați puterile doar pentru marii mahări și nu le puneți la treabă, se consideră că nu aveți nevoie de altceva decât de bucata de oțel din mână și, ca urmare, nu veți primi nimic. Mana, combustibilul magic de care s-a abuzat în toate RPG-urile clasice și care face posibilă utilizarea respectivelor abilități, este înlocuită de Action Points. Un atac ciobănesc nu costă nimic, pe când o schemă mai șmecheră sau o vrajă mai colorată necesită o mână de Action Points. Sistemul de luptă este simplu și poate fi „prins" în maximum două secunde. El dă, voi primiți, iar mai apoi rolurile se schimbă. Puteți renunța la un atac pentru a da pe gât o cinzeacă de sănătate sau ce alte licori mai aveți în barul ambulant. Simplu ca „asl pls", iar dacă aveți ceva experiență cu Final Fantasy, o să vă simțiți ca acasă. Cam atât. Cam subțire, dar să nu uităm cui îi este adresat.

Revenind la întrebarea de la începutul capitolului, dacă sunteți mai pretențioși, vă plac dialogurile la care s-a muncit mai mult de o jumătate de oră și un plot care necesită mai multă concentrare decât legatul șireturilor la pantofi, sfatul meu e să ziceți pas. Nu e pentru voi decât dacă vă plictisiți de moarte.


Moșu', tu îl ții ocupat, noi fugim...

Într-o baltă neagră patru ochi lucește...

Nu e un secret că EA e o companie care vinde jocuri. În cantități industriale. Or, pentru a obține un succes comercial, în primul rând trebuie respectate dorințele majorității. În capul listei, scrisă cu un font de 72 (încă o dată, vorbim de majoritate, nu de comunitatea de role-player-i hardcore sau de un fanbase) este grafica. Este de la sine înțeles că vizualul a fost pus pe primul plan, lucru care se observă de la o poștă. Motorașul grafic se descurcă admirabil atât în spații deschise, cât și „underground", iar efectele sunt uluitoare. Mica excursie prin Moria m-a făcut să-mi planific cât de curând o excursie în salina de la Slănic Moldova, iar câmpiile întinse ale Rohanului m-au determinat să o anulez. Micile detalii sunt tratate cu aceeași grijă ca și restul elementelor grafice și, probabil dacă m-aș chinui puțin, aș putea spune cu siguranță dacă bentița tinerei domnișoare elf este din aur adus de la turci înainte de '96. Fiecare piesă de echipament (armură sau alte goodie-uri) de care vă împiedicați pe tot parcursul jocului este modelată diferit și poate fi observată până și de o cârtiță cu glaucom.

Păsărelele cânta... N-avea treabă, se distra

Nu sunt un fan Enya. Dimpotrivă, de câte ori aud Orinocco Flow, îmi vine să mă arunc în Dunăre și să mă vărs în mare. Totuși, aceeași Enya a făcut o treabă destul de bună cu soundtrack-ul trilogiei (folosit în absolut toate jocurile). Acum vreau să mă arunc în Isen, să plutesc pe lângă Orthanc și, în trecere, să-i dau cu tifla lui Saruman. Se poate spune că m-a introdus în atmosferă. Tot de dragul atmosferei (și probabil al unui cec gras), Ian McKellan și-a împrumutat vocea, pe care o putem auzi pe parcursul celor peste o sută de secvențe din film primite ca răsplată pentru îndeplinirea anumitor obiective. Și dacă tot suntem la capitolul voci (nu ălea care-mi spun tot timpul să ucid), toată partea de voice acting este realizată în spiritul filmului. Aceleași voci afectate, cu un timbru grav, creează o atmosferă credibilă și nu vor dezamăgi un fan înfocat al operei lui Peter Jackson. Mai mult, când actorii tac, iar armele glăsuiesc, respectul meu pentru echipa de sunet crește direct proporțional cu volumul televizorului din redacție. La fel și îngrijorarea colegilor noștri de la celelalte departamente, speriați că iar am venit cu săbiile la redacție. Într-un cuvânt, sunet de sunet, frate nazgulule!


Am venit să bat cuiul ăla!

Ca RPG, The Third Age nu strălucește prin nimic și, în mod sigur, nu este un joc despre care le veți povesti peste ani copiilor voștri. Este un exemplu tipic de produs „made by EA", un bun de larg consum, o marfă frumos împachetată pe care n-o dorești cu adevărat, dar ajungi să o cumperi pentru că tocmai ai terminat de vizionat pentru a zecea oară trilogia și FF X l-ai împrumutat unui vecin care se pare că nu mai are de gând să ți-l înapoieze. În ciuda multiplelor asemănări, nu are acel „je ne se quai" al lui Final Fantasy. Dacă e să facem o analogie cu RPG-urile pentru PC, în lipsa unui concurent mai serios, The Third Age va capta cu ușurință atenția amatorilor de RPG-uri foarte lejere. Vorbărie puțină, quest-uri banale de genul „prinde orcul, taie-i gâtul", cafturi lungi și dese, cheia marilor succese (comerciale). Dacă vă simțiți atrași de genul acesta de joc sau dacă sunteți un fan declarat Lord of the Rings, The Third Age este exact ce vă trebuie. Dacă nu, cunosc niște basarabeni care, pentru o sticlă de frecție Carmol, vă vor recupera Final Fantasy-ul împreună cu PS2-ul și degetul mic al vecinului uituc. Am zis.

■ cioLAN

Titlu	Lord of the Rings: The Third Age
Producător	Electronic Arts
Distribuitor	Electronic Arts
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★☆☆

N-GAGE Games

Şi tu, Bluetooth?



Încet, dar sigur, o să mă transform într-un fan înfocat al consolei de la Nokia. După ce mi-am făcut o mie și unu de draci vis-a-vis de imposibilitatea de a-mi conecta mobilul la PC folosind metode mult mai pământești decât Bluetooth-ul din dotare (și, se pare, singura metodă la care s-a gândit Nokia), am vândut manualul de utilizare (nu e scris aproape nimic din ce nu poți afla și singur fără un efort prea mare) la un centru de reciclare a hârtiei, am mai pus câteva sute de mii de lei, mi-am luat un MMC și am pornit la vânătoare de soft-uri care să-mi facă viața mai ușoară. Cred că ați ghicit că începând de luna aceasta vă voi ajuta să transformați mobilul într-un mini-PDA ambulant. Cu o singură condiție. Să fiți dotați cu un card MMC, cu un card reader și cu un utilitar de management al fișierelor. Eu recomand FExplorer, e gratuit și îl puteți găsi la http://my-symbian.com/, dar sunteți liberi să alegeți.

Am HC-ul meu, sunt fericit



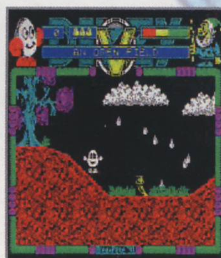
Scurta mea carieră de gaming journalist a început cu un articol (destul de util sper) despre un emulator de GBA. Nimic ilegal, cu condiția să dețineți și jocurile originale. Drept urmare, ca un tribut adus emulării oriunde s-ar afla, o să inaugurez un mini-serial în care emularea joacă rolul principal (de altfel și singurul). După cum era și normal, o să încep prin a vă prezenta un emulator de z80, Spectrian pe numele lui. Nu este singurul, dar este cel mai bun. Motivele pentru care l-am ales în detrimentul altora sunt prea multe pentru a fi enumerate aici. Mă limitez la sunet, care este emulat aproape fără cusur, și la posibilitatea de a vă configura „tastatura" după cum vă taie capul (cu puțină răbdare, veți putea scrie și programe în Basic). Acceptă formatele Z80, SNA, SZX și TAP, vă dă voie să salvați (funcție foarte utilă atunci când simțiți că vă lasă bateria) și emulează Sinclair 48K și 128K. Un mic sfat: rom-urile trebuie așezate cu grijă în directorul SpectrianPrograms creat de voi pe memory card. După aceea, totul vine de la sine. Programs -> Browse, alegeți jocul (presupunând că ați așezat rom-urile unde trebuie), apăsați OK și aveți propriul Spectrum la purtător. Totuși, înainte de a vă repezi ca bizonii la joc, ar fi recomandat să aruncați un ochi prin Help. E incredibil de util.

Ca un ultim sfat, nu vă așteptați la satisfacții enorme sau la cine știe ce dezmăț grafic (asta în caz că nu ați pus în viața voastră mâna pe un HC). Articolul este dedicat celor care caută o alternativă ieftină la jocurile Java (de calitate, nu știfturi gratuite) sau nostalgicilor, oameni care nu se lasă descurajați de grafica anilor '80 (totuși, arată destul de bine pe un LCD de câțiva centimetri pătrați).

Până data viitoare, când vă voi povesti despre un emulator chipeș de GameBoy, iar Mitza vă va spune cum se uita el la Futurama pe mobil, vă urez emulare plăcută.

■ cioLAN







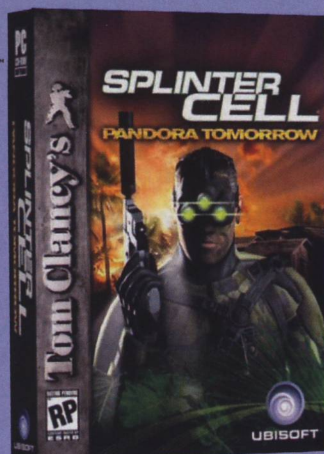
Link-uri utile

my-symbian.com – O căruță de utilitare interesante (printre care și FExplorer)
www.whitecloudsoftware.com – Pagina „mumă" a Spectrianului
www.worldofspectrum.org – Raiul Spectrumului

Nokia N-Gage oferită de NOKIA România, tel. 021-407.75.05

CONCURS LEVEL ŞI





Câştigă jocul Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Cum se va numi următorul joc din seria Myst?

a. Myst V: The End ■
b. Myst V: Ages ■
c. Myst V: End of Ages ■

Nume, prenume
Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap.
Localitate | Cod | Judeţ
Telefon | e-mail

Răspunsul îl găseşti în rubrica de Ştiri din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 martie 2005.

CONCURS LEVEL ŞI

THRUSTMASTER®



Câştigă un Thrustmaster Firestorm Digital Gamepad

Ce altă firmă franceză s-a oferit să ajute Ubisoft-ul în lupta împotriva EA?

a. Criterion ■
b. Infogrames ■
c. Vivendi Universal Games ■

Nume, prenume
Str. | Nr. | Bl. | Sc. | Ap.
Localitate | Cod | Judeţ
Telefon | e-mail

Răspunsul îl găseşti în rubrica de Ştiri din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 martie 2005.

The Lord of the Rings: The Third Age

GAME BOY ADVANCE

... acum și pe micile ecrane

Am avut action cât cuprinde, două strategii în timp real și un RPG. Ce mai trebuia ca universul The Lord of the Rings să fie forjat la maximum? Un TBS. Acum avem și din ăsta. Și nu pe PC, cum ne-am fi așteptat, ci pe minusculul GBA. Recunosc că, după o lună de The Lord of the Rings, m-am apucat de el cu moartea-n suflet și cu o senzație acută că, acolo sus, cineva se tăvălește pe jos de râs. Însă mare e puterea de convingere a GBA-ului. Mai mare decât dorința Puterilor Care Sunt de a mă trimite direct la balamuc (pe motiv că am ajuns să mă cred elful ăla gras care a încasat-o la Helm's Deep). Atât de mare e Puterea asta, încât m-a convins (împotriva voinței mele) că The Third Age este unul dintre acele jocuri pe care trebuie să pui mâna chiar dacă ai dat foc cinematografului unde rula pentru a zecea oară The Return of the King.

Revenind la nazgulii noștri cei de toate zilele, după un filmuleț în care preț de două-trei secunde niște soldați se taie ca la balamuc, ești întrebat politicos cu cine ții. Deoarece Stegulețul nu era pe listă (erau doar șase atacanți, trei buni și trei răi), l-am ales pe Gandalf (că ăsta poate da gol doar cu puterea minții) și am plecat să joc la FC Mordor acasă. Drumul s-a dovedit a fi o succesiune de misiuni cu diverse obiective, variind de la „trece-l pe Gandalf podul" până la „Șo pe ei, mama lor, că nu-i mai satură Dumnezeu de inele!". Totul se desfășoară, bineînțeles, într-un dulce stil TBS. Adică muți tu, mută el, dai tu, dă el. Totul în limita unor Command Points primite în funcție de calitățile de lideri ale eroilor care te însoțesc. Între misiuni dai o fugă până la bazar, unde te așteaptă upgrade-uri cât pentru zece războaie, totul în schimbul punctelor de experiență primite drept răsplată. Asta e ideea de bază, mai multe îți explică unchiul EA într-un tutorial făcut parcă pentru „mentally challenged".

Nu pomenesc nimic de grafică sau de sunet deoarece pe cutie scrie EA și, în caz



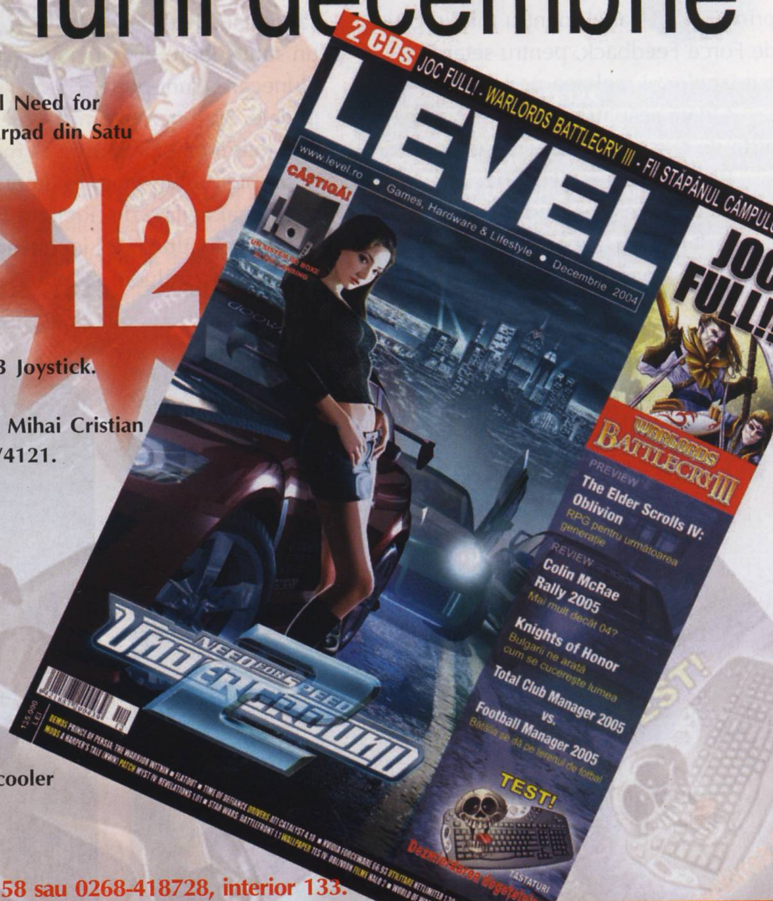
că nu ai fost răpit de gorile la vârsta de un an, știi ce înseamnă asta. Bombonele pentru ochi și ureche. Cinci stele și trei acatiste la biserică, mai ales că au înghesuit tot pe un amărât de cartridge și nu pe DVD, cum se practică mai nou.

■ cioLAN

Producător	Griptonite Games
Distribuitor	EA
Ofertant	Best Distribution Tel. 021-345.55.05
Calitate	★★★★★

Consolă GBA SP oferită de Best Computers, tel. 021-345.55.05

Câștigătorii lunii decembrie



La concursul LEVEL împreună cu Best Distribution, jocul Need for Speed Underground 2 a fost câștigat de către Bzduch Arpad din Satu Mare.

La concursul LEVEL împreună cu Ubisoft, jocul Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow a fost câștigat de către Cârlig Florin Ionuț din Galați.

La concursul LEVEL împreună cu Thrustmaster, Gheorghe Gabriel-Ionuț din Botoșani a câștigat un USB Joystick.

La concursul LEVEL împreună cu Altec Lansing, Volmer Mihai Cristian din Brașov a câștigat un sistem de boxe Altec Lansing V4121.

La concursul LEVEL împreună cu Flamingo, Al Ahmad Michael din Arad a câștigat un Baby-Mouse.

La concursul LEVEL împreună cu Euro Entertainment Enterprises, Popescu Andrei din Ialomița și Rusu Paul din Cluj au câștigat câte un DVD cu filmul „Lumea de dincolo" (Underworld).

La concursul LEVEL împreună cu PcCoolers.ro, Andronache Andrei Cristian din Prahova a câștigat un cooler Thermalright SLK947U + Fan Enermax UC9FAB-B cu turație reglabilă.

Câștigătorii sunt rugați să sune la redacție: 0268-415158 sau 0268-418728, interior 133.



HarDWarE

hardware

Trust FF380 Force Feedback Racing Wheel

Deși NFS Underground 2 a apărut de ceva timp pe piață, mi s-a pus pata recent să mai dau o tură cu superba mea mașină, tunată cu atâtea chinuri și eforturi. Dacă atunci nu am avut ce face și a trebui să îl joc de la tastatură, ei bine, acum stăm altfel de vorbă. FF380 este un model nou de volan cu Force Feedback și cu pedale de la Trust. Spre deosebire de seria mai veche de controlere auto, cel în cauză pare a fi mult mai pregătit din toate punctele de vedere. Vorba aia, concurența bate la ușă.

Printre opțiunile ce ne sunt puse la dispoziție se numără Force Feedback-ul, șase butoane, două clapete pentru schimbarea vitezelor, un D-pad opt direcțional și un sistem de ancorare de birou destul de puternic.

Înainte de a-l pune la treabă, vă sfătuiesc să instalați driverele și toată softăria ce îl însoțește. La început este absolut necesar să faceți un test drive prin Control Panel, pentru mici reglaje de Force Feedback, pentru setarea butoanelor și reglarea pedalelor.

Odată scăpați din acest pit stop, pista de curse vă stă la dispoziție.

Pe traseu, Force Feedback-ul lucrează foarte bine. Indiferent că rulați pe asfalt sau pe macadam, atmosfera creată este foarte realistă. Pentru a crește atracția romantică între pilot și al său volan, Trust FF380 este acoperit cu un strat subțire de cauciuc special anti-alunecare. Sunt puțin dezamăgit de pedale. Spre nemulțumirea mea, aici ar mai trebui ca băieții ăștia să mai pună puțin piciorul în prag. În timpul unor curse mai agitate din Richard Burns Rally am întâlnit mici inconveniente.

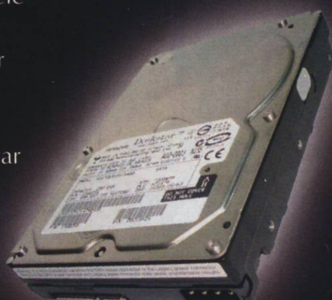
Totuși, un lucru merită lăudat. Senzațiile de Force Feedback sunt la nivelul volanelor din clasa celor cu prețuri ridicate.



Denumire: FF380 Force Feedback
Gen: Drumețului îi șade bine la volan
Producător: Trust
Distribuitor: UltraPRO Computers
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 55,4 EURO (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■

Hitachi este oferit pe cinci platane

Cu ocazia unei mari expoziții IT din Statele Unite, compania Hitachi a lansat pe piață noi modele de harddisk-uri. Printre cele mai impresionante se numără modelul DeskStar 7K80 de 80 de GB, ce folosește interfața Serial ATA II, și modelul DeskStar 7K500, ce oferă nu mai puțin de 500 de GB capacitate de stocare. Varianta SATA de 500 de GB va dispune și de 16 MB memorie cache.



Notebook-uri cu AMD

Singurul segment în care Intel nu prea a fost deranjat până acum de AMD a fost cel al notebook-urilor. Ei bine, acest lucru este pe cale să se schimbe o dată cu lansarea noii familii de procesoare Turion 64 Mobile. Acestea își vor face apariția pe piață pe la jumătatea acestui an și au ca principală caracteristică un consum foarte redus de energie electrică.



Microsoft Optical Desktop

Cei mai mulți dintre noi, cei care folosim Internetul zi de zi, apelăm cel puțin la un site sau o aplicație în care anumite date de importanță mai mică sau mai mare ne sunt protejate printr-o parolă. În cele mai multe cazuri, „cuvintele" care ne apără informațiile prețioase de persoane rău intenționate sunt foarte lungi, foarte întortocheate și destul de greu de memorat. Pentru a simplifica puțin procedura, Microsoft pune la dispoziție un kit mai deosebit format dintr-o tastatură multimedia și un maus optic wireless. Alături de cele 23 de taste multimedia, a mai fost inclus și un senzor pus să citească amprentele utilizatorului. În acest fel, accesul la respectivul PC sau la alte aplicații „personale" va fi permis doar după ce amprenta „reală" a fost citită. În cazul în care schimbați tastatura înainte de a dezactiva aplicația ce memorează fiecare amprentă, riscați să admirați un PC perfect funcțional, dar fără să îl puteți folosi.



Denumire: Optical Desktop
Gen: Fingerprint Reader... activated
Producător: Microsoft
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 80 EURO (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■

Genius MaxFire Wireless G-12X

Experții în tehnicile avansate de luptă și control împotriva diverșilor inamici mai mult sau mai puțini virtuali au acum la dispoziție o armă nouă. Acest echipament, proaspăt ieșit pe ușile uzinelor Genius, oferă un grad mai sporit de confort și precizie. Aceste lucruri se datorează noii echipe de designeri și ingineri care, prin viziunea lor futuristică, au reușit să realizeze arma de față.

MaxFire G-12X dispune de un arsenal format din 12 butoane plus un sistem de ghidare D-Pad pe opt direcții, mult îmbunătățit.

Aparatul poate fi controlat și de la distanță, deoarece, în acest secol al vitezelor amețitoare, îndemânarea este la loc de cinste. G-12X comunică cu baza printr-un sistem wireless raportat pe frecvența de 27 MHz.



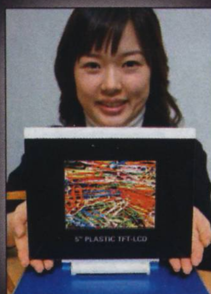


Autonomia în timpul zborului poate fi asigurată prin intermediul a două baterii de tip AAA. Din păcate, acestea nu pot fi realimentate în timpul zborului.

Denumire: MaxFire G-12X
Gen: Wireless la înălțime
Producător: Genius
Distribuitor: UltraPRO Computers
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 30 USD (fără TVA)
Calitate: ■ ■ ■ ■ ■

Samsung reinventează ecranele TFT-LCD

Încă o dată, cei de la Samsung confirmă poziția de lider în domeniul display-urilor LCD. Cea mai recentă descoperire anunțată de Samsung în acest domeniu este realizarea unor ecrane ce folosesc plastic în loc de sticlă. Nefiind atât de casabile ca sticla, noile ecrane pot fi folosite cu diverse accesorii. Ochelarii pentru imagini virtuale ar fi cei mai mult vizați de această descoperire.

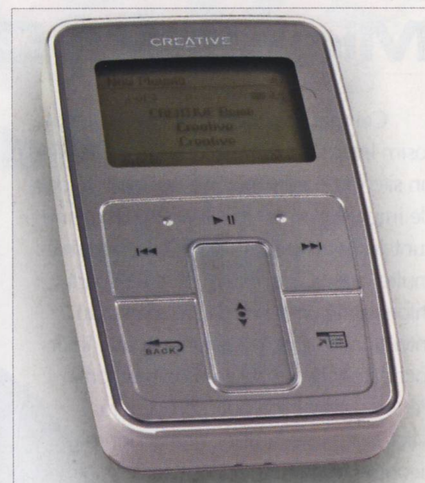


Intel se poate baza și pe NVIDIA

Recent, cei de la Intel au anunțat că vor lansa pe piață un nou procesor Pentium 4 Extreme Edition ce rulează la 3,73 GHz. Acesta va funcționa pe FSB 1066 MHz. Pentru a veni în sprijinul acestui procesor, cei de la NVIDIA vor lansa o nouă versiune a chipset-ului nFocre4, intitulat C19. Acest chipset va suporta sloturile cu 775 de pini, FSB 1066 MHz, două sloturi PCI Express, dual channel DDR2 și rețea gigabit.



Creative Zen Micro



Micro este mezinul familiei Zen de la Creative. Noul player MP3 dorește să-și atragă adepții prin cele mai ingenioase metode. În primul rând, acesta se găsește pe piață în nu mai puțin de zece nuanțe coloristice dintre cele mai inedite. Printre dotările standard se numără un harddisk de 5 GB numai bun pentru a stoca peste 1 000 de MP3-uri, un display backlight LCD de 160 x 104 pixeli și un acumulator Li-Ion cu o durată de reîncărcare de aproape 12 ore. În afară de job-ul de bază, Zen Micro oferă posibilitatea de a recepționa posturi de radio FM, un voice recorder, un personal organizer, ceas, alarmă etc.

În ceea ce privește Touch Pad-ul, după părerea mea, este incredibil de sensibil la atingere. E nevoie de puțin antrenament înainte de utilizare ☺.

Denumire: Zen Micro
Gen: MP3 în tehnologie Zen
Producător: Creative
Distribuitor: Flamingo Computers
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 315 EURO (fără TVA)
Calitate:

Thrustmaster Internet Phone & Video Kit



Ceva ciudat se întâmplă în ograda celor de la Thrustmaster. Nu zic că ar fi neapărat rău, însă cred că au planuri mărețe. De exemplu, cea mai recentă chestie pe care au lansat-o pe piață iese clar din tiparele lor. Este vorba de un kit format dintr-o pereche de căști, un webcam cu microfon și niște softăraie. În ceea ce privește căștile sau webcam-ul, nu prea ies în evidență cu chestii nemaiîntâlnite. Sunt modele clasice, care nu excelează. Lăudabil este pachetul software oferit cu aceste dispozitive. În afară de drivere și de unele PDF-uri, găsim și o versiune completă a aplicației Skype. Cu aceasta, utilizatorii kit-ului pot efectua convorbiri telefonice oriunde și oricând.

Denumire: Internet Phone
Gen: Aloo, Dl. Thrustmaster!?
Producător: Thrustmaster
Distribuitor: Ubisoft România
Telefon: 021.569.06.00
Preț: 29 EURO (fără TVA)
Calitate:

■ BogdanS

Titan Vanessa S-type



Din fericire, încă nu a sosit anotimpul cald. Dar nu e rău să ne pregătim de pe acum procesoarele pentru anotimpul care vine. Un cooler de-a dreptul imens, dar foarte ușor ne recomandă cei de la Titan. Este foarte eficient și, datorită sistemului său ingenios de atașare pe placa de bază, nu trebuie să vă mai faceți probleme. Se atașează imediat de orice procesor.

Denumire: Vanessa S-type
Gen: Mai mare... mai eficient
Producător: Titan
Distribuitor: UltraPRO Comp.
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 39 EURO (fără TVA)
Calitate:

Thrustmaster Dual Trigger Gamepad



Ca să vină în sprijinul celor care posedă și PC și consolă PS2, cei de la Thrustmaster au realizat un Gamepad 2-în-1 cu ajutorul căruia puteți opera și PC-ul și PS2-ul... dar nu în același timp. Gamepad-ul dispune de două spectaculoase „trăgace" progresive, de două motorașe puternice pentru Force Feedback și, ca să le pună capac la toate, specialiștii de la Thrustmaster au tras tare la capitolul design ultra-ergonomic.

Denumire: Dual Trigger
Gen: Stai... că trag!
Producător: Thrustmaster
Distribuitor: Ubisoft România
Telefon: 021.569.06.00
Preț: 15 EURO (fără TVA)
Calitate:

Genius DigiPlayer GV-L601



Aveți musafiri și e prea complicat să îi înghesuiți pe toți în fața monitorului și să le arătați pozele de la ultima petrecere la care ați fost? Nimic mai simplu. Cu acest dispozitiv, puteți să prezentați material fotografic de pe patru tipuri de carduri de memorie direct pe un televizor sau un proiector. Fotografiile pot fi derulate cu ajutorul unei telecomenzi ce însoțește acest produs.

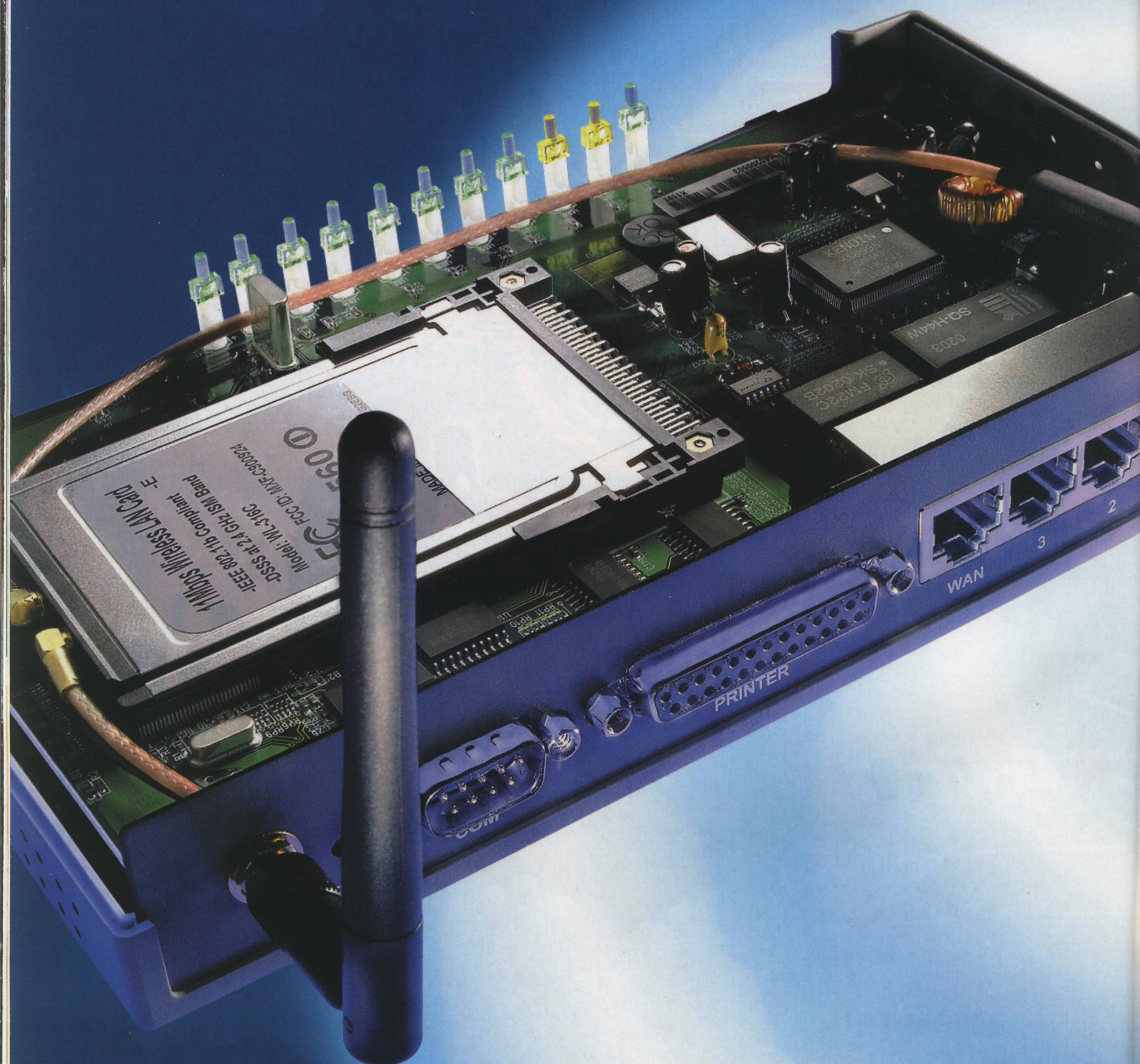
Denumire: DigiPlayer GV-L601
Gen: Merg ascultate și MP3
Producător: Genius
Distribuitor: UltraPRO Comp.
Telefon: 021-211.70.90
Preț: 97 USD (fără TVA)
Calitate:

Tripp-Lite Internet Office UPS



În ultimul timp, cei de la Electrica au avut niște lucrări prin zona unde locuiesc. Din diverse motive, prizele mele rămâneau fără suflu chiar atunci când îmi era lumea mai dragă. Din momentul în care atașați un astfel de UPS la PC, un PC obișnuit cu un monitor de 17 țoli supraviețuiește aproape 20 de minute fără probleme.

Denumire: Internet Office UPS
Gen: Țineți firele încinse...
Producător: Tripp-Lite
Distribuitor: Flamingo Comp.
Telefon: 021-222.50.41
Preț: 79 EURO (fără TVA)
Calitate:


PRINTER
WAN
3
2
11Mbps Wireless LAN Card
IEEE 802.11b Compliant
DSSS at 2.4 GHz ISM Band
Model: WL-316C

Internet Connection Sharing



La ora actuală, în țărișoara noastră domnul Internet a cam început să își facă de cap. Din moment ce marii operatori care oferă servicii de Internet în bandă largă scad din ce în ce mai mult prețul abonamentelor, automat apar și clienții. Pe de altă parte, făcând un mic raport între serviciile oferite și prețurile percepute în alte țări, constatăm că încă mai avem de suferit. E drept, în urmă cu foarte puțini ani, România era o țară de dial-up-ări, care abia așteptau să se facă ora 10 sau 11 și să năvălească ca nebunii în acest ocean al Informațiilor. Tot răul spre bine. Încet, încet, prind contur infrastructuri de comunicații naționale, se modernizează echipamente, numărul de utilizatori este în continuă creștere... ceea ce duce la o scădere treptată a costurilor. Asta pe plan național. Pe plan apartamental, situația stă altfel. Lumea a început să cumpere PC-uri. Pe alocuri, au început să apară de exemplu locuințe cu mai mult de două PC-uri. Aaaa, STOP. Situația asta mi se pare cunoscută. De aici mi-a și venit ideea unui astfel de test comparativ. Cum să împărțim o conexiune la Internet între mai mulți utilizatori... fără costuri foarte mari.

Broadband router-ele. Sunt mici, consumă foarte puțin curent, protejează computerul de persoane rău intenționate și... pot oferi Internet mai multor utilizatori. Până nu demult, foarte mulți preferau să ia un 486, să îi instaleze un Linux și să îl facă un așa-zis gateway. Era o soluție destul de bună, însă sunt doar puțini aceia care știu să facă așa ceva. Celorlalți le recomand un astfel de dispozitiv. Dispune de funcții destul de avansate de firewall, se pot crea orice fel de servere virtuale pe orice fel de PC din interiorul rețelei, se pot partaja imprimante prin intermediul print server-elor incluse sau se poate apela la o conexiune de backup în cazul în care cea principală are probleme. Practic, cu așa ceva se poate ține în picioare o rețea destul de mare.

Pe viitor, ne așteptăm la apariția unor modele mai accesibile care să permită și alocarea unor anumite rate de transfer către utilizatorii rețelei.

Afirmația lu' Dimmu

Broadband Link Activated

Dacă tot am aflat cum am putea să ne împărțim și feliuța de Internet între mai multe PC-uri, ei bine, am și testat câteva router-e. Cea ce am constatat este că aproape toate, indiferent de model, marcă sau chipset încorporat, dispun în mare cam de aceleași opțiuni de configurare. Ce se poate schimba sunt denumirile și domeniile în care sunt încadrate. Printre cele mai noi modele se numără router-ele ce dispun și de un modul wireless. Dintr-un anumit punct de vedere sunt mult mai practice aceste tipuri de conexiuni, însă... pe distanțe relativ mici (de ordinul zecilor de metri). Testarea s-a desfășurat în felul următor. S-au punctat elemente ce țin de partea de soft (opțiuni, setări etc.), de partea de hardware (număr de porturi, număr antene etc.) și de partea de testare, unde am lovit exact în ceea ce doare mai tare: wireless-ul. Testul a constat în transferarea unor fișiere cu dimensiuni diferite în două locații diferite: la 5 și respectiv 30 de metri distanță de router. Testarea s-a făcut cu un laptop cu procesor Intel Centrino, deoarece dispune de modulul wireless încorporat. Rezultatele notate reprezintă valoarea maximă (peak-ul) și rata medie cu care s-au transferat diferitele fișiere.

■ BogdanS



LinkSys Wireless-G Broadband Router

Nota LEVEL:	9,42
Performanță:	10
Dotare:	9
Distribuitor: Trend	
Telefon: 021-212.72.93	
Preț: 74 EURO (fără TVA)	



Adevăratul erou a ieșit în sfârșit la lumină. Conform povestioarei, celebrul călăreț albastru, care strunește cu atâta măiestrie milioane de rețele din întreaga lume, a hotărât să vină și să facă puțină ordine și pe la noi. La fel de hotărât ca și până acum, înzestrat cu arme care mai de care mai puternice, LinkSys știe să pună piciorul în prag când vine vorba de utilizatorul de Internet care se află la ananghie. O dată ce gustă din imensul ocean informațional și simte gust de primejdie, LinkSys își strânge gărzile și își anunță stăpânul prin e-mail sau prin diverși soli de pericolul ce stă să vină. Ca să fie cât mai corect cu toți cei care îi formează rețeaua din spate, LinkSys WRT54G oferă sprijin atât pentru cei care se conectează prin fire, cât și pentru cei care sunt mai libertini și preferă undele radio. Legile impuse de stăpân pot fi puse în aplicare de erou prin intermediul unui browser de Internet. Pentru orice eventualitate, stăpânul este obligat să își apere rânduielile de gurile rele, prin intermediul unei parole numai de el știute. Ș-am încălecat pe-o căpșună, să vă meargă netu' strună.

MSI Wireless 11g Broadband Router

Nota LEVEL:	7,61
Performanță:	7,29
Dotare:	8
Distribuitor: Flamingo Comp. /Skin Media	
Telefon: 021-222.50.41 / 021-231.50.97	
Preț: 89 EURO (fără TVA)	



Ți-ai făcut rost de o rampă de lansare mai serioasă către Internet și totuși te simți amenințat de răufăcătorii spațiali? Ei bine, e cazul să găsești o navetă spațială ceva mai performantă. Cei de la MicroStar Internațional îți pun la dispoziție cel mai recent model, RG54G2. Chiar dacă ești un pilot începător, nu trebuie să fii îngrijorat. Odată urcat la bordul ei, micul wizard de configurare te ajută să îți setezi pilotul automat în doi timpi și trei clicuri și ești gata de zbor. În cazul în care te simți norocos, din meniul de configurare poți trece direct la opțiunile avansate. Ajuns aici, poți să îți optimizezi toate comenzile și opțiunile navei în așa fel încât navigarea pe Internet să fie după bunul tău plac. Nu știu cum sunt unii, dar eu te sfătuiesc ca la drum lung să mai iei pe cineva cu tine... E destul de plictisitor să vezi atâtea frumuseți de unul singur. Și cum, bineînțeles, nu încape toată lumea în cabina piloților, poți să le oferi locuri la unul dintre cele patru porturi UTP sau prin wireless.

SMC Wireless Broadband Router V2

Nota LEVEL:	7,60
Performanță:	6,18
Dotare:	10
Distribuitor: Flamingo Computers	
Telefon: 021-222.50.41	
Preț: 133 EURO (fără TVA)	

Când vine vorba de lucruri arzătoare și periculoase, poți să îți pui toată încrederea într-un dispozitiv SMC. Încă din clipa în care l-ai conectat la priză totul pare a fi o joacă de copii. Configurarea tuturor parametrilor, începând de la firewall și terminând cu cele mai avansate setări de wireless, se face fără probleme și fără bătăi de cap. Cu adevărat interesant este și manualul lui SMC V2804WBRP-G V2. Este foarte bine explicat și detaliază o sumedenie de aspecte. Dacă din întâmplare dispui și de o imprimantă și dorești să o partajezi cu ceilalți colegi de rețea, poți apela la print serverul inclus în dispozitiv.

D-Link AirPlusG+

Nota LEVEL:	5,90
Performanță:	4,31
Dotare:	9
Distribuitor: Scop Computers	
Telefon: 021-231.65.78	
Preț: 154 EURO (fără TVA)	

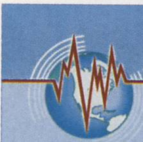
Nu știu cum îl fac, dar îmi place ce a ieșit: un router ce tinde cu pași grăbiți spre profesionalism. În cele mai multe cazuri, majoritatea celor care au de gând să-și pună un router dispun de o singură conexiune la Internet, fie ea pe cablu, fie pe linii închiriate. Dar ce faci atunci când, din anumite motive, conexiunea moare pe neașteptate și tu ai nevoie rapid de o informație? Ei bine, cu D-Link AirPlusG+, modelul DI-824VUP+, ți se oferă o a doua șansă. Acest router are un port serial la care se poate conecta un modem de telefon, ca soluție de backup. În aceste condiții, navigarea va merge cu viteza melcului turbat, dar... va merge.

Ravo Wireless Lan 54g

Nota LEVEL:	5,60
Performanță:	3,51
Dotare:	10
Distribuitor: Senorg România	
Telefon: 021-336.43.16	
Preț: 55,5 EURO (fără TVA)	

LEVEL $ MERITĂ

Din păcate, despre Ravo s-a vorbit foarte puțin până acum, însă dacă l-am descoperit, să nu-l ignorăm. În primul rând, vorbim despre o structură metalică foarte rezistentă. În al doilea rând, dispune de un meniu de configurare extrem de simplu, adică exact de ce era nevoie. Fără floricele, balonașe sau alte brizbrizuri. Include și o grămadă de setări vis-a-vis de securitate. Are patru porturi 10/100Mbps MDI/MDIX auto-sensing, adică poți să legi orice dispozitiv cu orice fel de cablu Ethernet. De asemenea, oferă funcții de VPN. Acum toată gașca poate transfera date importante prin Internet fără a putea fi „interceptate". Și, nu în cele din urmă, dispune de un port USB atribuit unui print server inclus. Satisfăcător, nu?





LOC	1	2	3	4	5
Nume	LINKSYS	MSI	SMC	D-LINK	RAVO
Model	WRT54G	RG54G2	V2804WBRP-G V2	DI-824VUP+	W54-RTE
Ofertant	Trend	Flamingo Computers	Flamingo Computers	Scop Computers	Senorg România
Telefon	021-212.72.93	021-222.50.41	021-222.50.41	021-231.65.78	021-336.43.16
Preț EURO (fără TVA)	74	89	133	154	55,5
SISTEM					
Configurare Wizard	DA	DA	DA	DA	DA
Time Zone	DA	DA	DA	DA	DA
Password	DA	DA	DA	DA	DA
Remote Management	DA	DA	DA	DA	DA
Event Log	DA	DA	DA	DA	DA
Restart	NU	DA	DA	DA	DA
Backup Settings	DA	DA	DA	DA	DA
Statistics	DA	DA	DA	DA	DA
WAN					
Dynamic IP	NU	DA	DA	DA	DA
PPP over Ethernet (PPPoE)	NU	DA	DA	DA	DA
PPTP	NU	DA	DA	DA	DA
L2TP	NU	NU	DA	DA	DA
Static IP	DA	DA	DA	DA	DA
Backup prin Dial-UP	NU	NU	NU	DA	NU
BigPond	NU	DA	DA	DA	DA
Dynamic DNS	DA	DA	DA	DA	DA
MAC Clone	DA	DA	DA	DA	DA
LAN					
DHCP Server	DA	DA	DA	DA	DA
MAC Filter	DA	DA	DA	DA	DA
UPnP	DA	DA	DA	NU	NU
WIRELESS					
Wireless Burst	NU	NU	DA	NU	NU
Disable Wireless Module	NU	DA	DA	NU	NU
Channel and SSID	DA	DA	DA	DA	DA
Dezactivare Broadcast SSID	DA	DA	DA	NU	NU
Wireless Bridge Control	NU	DA	NU	NU	NU
SECURITATE					
WEP Mode (64-bit, 128-bit)	DA	DA	DA	DA	DA
Autentificare WPA	DA	NU	DA	DA	DA
Association Control	DA	DA	DA	DA	DA
Radius Server	DA	NU	DA	DA	NU
VPN	DA	NU	NU	DA	DA
NAT					
Virtual Server	DA	DA	DA	DA	DA
Special Applications	DA	DA	DA	DA	DA
FIREWALL					
Service Filters	DA	DA	DA	DA	DA
URL Blocking	DA	DA	DA	DA	DA
Intrusion Detection	DA	DA	DA	DA	DA
Schedule Rute	DA	NU	DA	NU	DA
DMZ	DA	DA	DA	DA	DA
DOTARE					
Standard (802.)	11b, 11g	11b, 11g	11b, 11g	11b, 11g	11b, 11g
Nr. antene	2	2	2	1	1
Antene detașabile	DA	NU	DA	DA	DA
Porturi LAN	4	4	4	4	4
Porturi WAN	1	1	1	0	1
Port USB	NU	NU	DA	DA	DA
Port LPT - Print Server	NU	NU	NU	DA	DA
Buton Extern Reset	DA	DA	DA	DA	DA
PERFORMANȚĂ					
Rate de transfer - 5 metri					
Rată maximă (kB/sec)	2836,48	2222,8	1781,76	2273,28	1966,08
Rată medie (kB/sec)	2293,76	1996,8	1443,84	1740,8	845,5
Rate de transfer - 30 metri					
Rată maximă (kB/sec)	2314,24	1341,44	1392,64	263,2	919,9
Rată medie (kB/sec)	1679,36	1054,72	1024	137	281,2
NOTE					
Nota totală SISTEM	**8,15**	**8,18**	**9,49**	**7,60**	**7,49**
Nota DOTARE	**9**	**8**	**10**	**9**	**10**
Nota totală PERFORMANȚĂ	**10**	**7,29**	**6,18**	**4,31**	**3,51**
Nota LEVEL	**9,429**	**7,610**	**7,607**	**5,909**	**5,605**



talon de comandă LEVEL 02/05

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc:

Revista	Preț	Bucăți	Total
NOU!! CHIP SPECIAL INTERNET	110.000 lei/buc		
CHIP SPECIAL FOTO VIDEO DIGITAL	90.000 lei/buc		REDUCERE!!
CHIP SPECIAL DEPANARE PC	90.000 lei/buc		REDUCERE!!

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Dacă aveți probleme în comandarea revistelor CHIP SPECIAL, trimiteți un e-mail pe adresa alex_draghini@vogelburda.ro

talon de comandă

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

---

talon de abonament LEVEL 02/05

Prin completarea talonului alăturat îmi exprim consimțământul în mod expres și neechivoc pentru ca orice date cu caracter personal cuprinse în acest document să intre în baza de date a Vogel Burda Communications pentru a putea fi prelucrate și utilizate de aceasta în orice activități legate de marketing, de promovare a noilor oferte, produse și servicii, în conformitate cu legislația în vigoare.

DA, doresc un ABONAMENT la revista LEVEL, pe:

Perioada	Preț revistă	Preț abonament
6 luni	~~810.000 lei~~	500.000 lei
12 luni	~~1.620.000 lei~~	900.000 lei

Începând cu luna:

Firma, cod fiscal

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Județ

Telefon e-mail

Am plătit lei în data de cu mandatul poștal / ordinul de plată nr.

Am mai fost abonat, cu codul

talon de abonament

Decupați talonul din revistă, completați-l și expediați-l împreună cu dovada plății pe adresa
Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov

Plata se poate efectua prin mandat poștal pe adresa Ioana Bădescu, OP 2 CP 4, 500530 Brașov sau prin ordin de plată în contul Vogel Burda Communications R071ABNA0800264100060476 deschis la ABN AMRO Bank Brașov.

Pentru bugetari, plata se face în contul nr. RO90TREZ1315069XXX000746 deschis la Trezoreria Brașov.

Taloanele care nu sunt însoțite de dovada plății NU VOR FI LUATE ÎN CONSIDERARE!

GET MOBILE

Nokia 2600

Din punctul de vedere al celor de la Nokia, gama de telefoane 2600 se adresează segmentului de cumpărători care nu vor să arunce prea mulți bani pe un telefon mobil. În ciuda acestui fapt, nu prea cred că modelul de față ar fi întru totul de acord cu această categorisire. Bine, poate la partea cu prețul, însă, din punctul de vedere al dotărilor, el nu se deosebește foarte tare de colegii săi din gamele superioare. Spre exemplu: ecranul color face tot spectacolul. Datorită celor 4 096 de culori de care dispune, putem să ne personalizăm în fel și chip desktopul telefonului. În afară de cele trei jocuri: Mobile Soccer, Bounce, Nature Park, telefonul are ceas, alarmă, calculator, convertor valutar, calendar, cronometru și chiar un compozitor de melodii.





CARACTERISTICI:

Dimensiune:	107 x 46 x 20 mm
Greutate:	94 g
Display:	CSTN – 4 096 culori
Rezoluție Display:	128 x 128 pixeli
Tip acumulator:	Li-Ion 820 mAh
Stand-by:	până la 250 de ore
Talk time:	maxim 4 ore
Ofertant:	vezi *www.nokia.ro*

Alcatel OT 757



La fel ca și cei de la Nokia, compania Alcatel a început să comercializeze modele de telefoane cu dotări din ce în ce mai bune și la un preț din ce în ce mai avantajos. Drept mărturie stă acest model de telefon, OT 757. Datorită modulului tri-band, conectarea telefonului la diferite rețele GSM se face fără probleme și fără costuri extra. Foarte sărăcăcioasă este însă magazia cu jocuri. Din păcate, vom fi nevoiți să ne concentrăm atenția mai mult asupra camerei foto încorporate sau a compozitorului polifonic inclus. Dacă nici compoziția nu se prea numără printre lucrurile favorite, puteți încerca să încărcați în memorie unele melodii gata făcute, prin intermediul portului USB inclus sau prin infraroșu.



CARACTERISTICI:

Dimensiune:	106 x 45 x 19 mm
Greutate:	95 g
Display:	TFT – 256 000 culori
Rezoluție Display:	128 x 160 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 950 mAh
Stand-by:	până la 250 de ore
Talk time:	maxim 5 ore

BenQ U700

BenQ, un nume mai puțin cunoscut de noi pe segmentul de telefoane mobile, lansează un nou terminal GSM. Acest telefon, foarte asemănător ca design cu unele modele realizate de companii coreene foarte mari, are un mic avantaj: prețul. La urma urmei, dacă vrei un telefon super-modern și superperformant, poți să îl achiziționezi la unele prețuri mult mai mici. Modelul U700 este unul slide-up, ce dispune de un ecran color cu peste 250 000 de culori, de sunete polifonice pe 64 de canale, de o agendă cu peste 500 de intrări, de un slot pentru card miniSD și... de o cameră foto digitală de 1,3 megapixeli cu care se pot realiza fotografii la o rezoluție maximă de 1280 x 960 de pixeli. Pe lângă fotografii, cu această cameră se fac chiar și filmulețe, iar dacă v-ați rezervat spațiu pe card, puteți să ascultați și MP3-uri.



CARACTERISTICI:

Dimensiune:	97 x 46 x 27
Greutate:	135 g
Display:	TFT – 256 000 culori
Rezoluție Display:	176 x 220 pixeli
Tip acumulator:	Standard Li-Ion 1000 mAh
Stand-by:	până la 200 de ore
Talk time:	maxim 4 ore

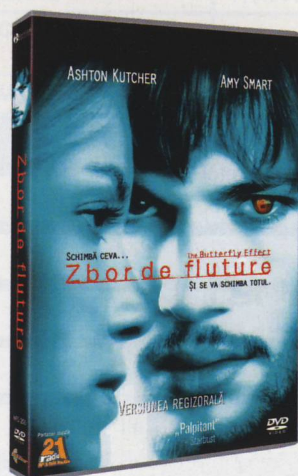


■ **BogdanS**

lifestyle

Zbor de fluture
The Butterfly Effect

Evan Treborn (Ashton Kutcher) a ratat momente cruciale din viața sa, copilăria fiindu-i marcată de o serie de evenimente înfricoșătoare, pe care el nu și le poate aminti. Când Evan își dă seama că, citindu-și jurnalele, poate retrăi trecutul și se poate întoarce în timp, el încearcă să-și redobândească amintirile, alterând firul vieții cu rezultate neașteptate și dezastruoase!



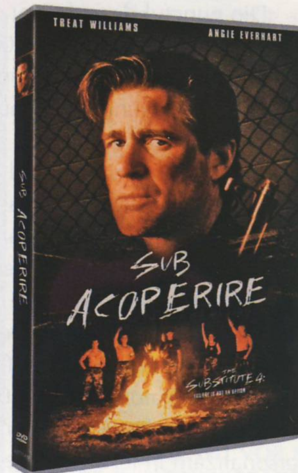
Cu cât Evan influențează mai mult cursul timpului, cu atât viețile lui și ale prietenilor săi, Kayleigh (Amy Smart), Lenny (Elden Henson) și Tommy (William Lee Scott) se schimbă, iar el descoperă că nu există sfârșit fericit!

Prezentat într-o ediție specială, cu scene noi, Zbor de fluture e o aventură care vă va da fiori și vă va ține în fața ecranului până la final!

An:	**2004**
Gen:	**Thriller**
Distribuție:	**Ashton Kutcher, Amy Smart, Eric Stoltz, Elden Henson, William Lee Scott**
Regie:	**Eric Bress, J. Mackye Gruber**
Suport:	**VHS și DVD**
Compania:	**NEW FILMS**

Sub acoperire
The Substitute 4: Failure Is Not an Option

Când o grupare clandestină de studenți neo-naziști amenință o școală militară de elită, polițistul sub acoperire Karl Thomasson (Treat Williams) pretinde că este profesor de istorie și se avântă într-un joc de-a șoarecele și pisica. Se formează noi alianțe și au loc acte criminale de trădare în acest război purtat de un singur om împotriva unei posibile catastrofe academice.

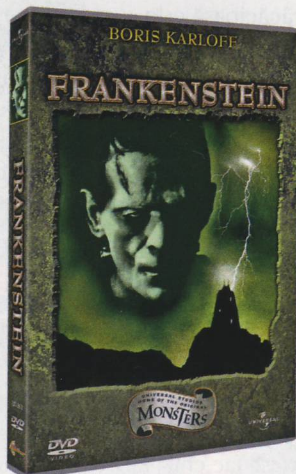


An:	**2001**
Gen:	**Acțiune**
Distribuție:	**Treat Williams, Angie Everhart, Patrick Kilpatrick**
Regie:	**Robert Radler**
Suport:	**VHS și DVD**
Compania:	**NEW FILMS**

Frankenstein (1931)

Boris Karloff joacă rolul celui mai renumit monstru de pe ecran, mulți considerând acest film ca fiind cel mai bun film de groază realizat vreodată.

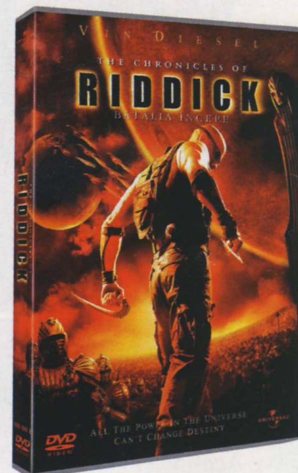
Dr. Frankenstein (Colin Clive) se joacă cu viața și cu moartea, pentru a crea un monstru (Karloff) din părți de cadavre. Adaptarea romanului lui Mary Shelley, regizată de James Whale, amestecată cu portretul plin de compasiune construit de Karloff pentru o creatură ce își caută identitatea fac din Frankenstein o capodoperă nu numai a genului său, ci a tuturor timpurilor.



An:	**1931**
Gen:	**Horror**
Distribuție:	**Colin Clive, Boris Karloff, Mae Clarke, John Boles, Dwight Frye**
Regie:	**James Whale**
Suport:	**DVD**
Compania:	**UNIVERSAL PICTURES**

Riddick – Bătălia începe
The Chronicles of Riddick

Vin Diesel reia rolul lui Riddick, fugarul urmărit, personajul său antierou din Pitch Black. Ascunzându-se de mercenari hotărâți să ia recompensa pusă pe capul lui, el se pomenește în mijlocul unei lupte care nu-l privește. Cuceritorii Necromongeri amenință viitorul întregului univers, iar Riddick ar putea fi eroul care salvează rasa umană. Dar va vrea el să salveze o altă viață, în afară de a lui? Cu efecte speciale de ultimă oră, scene de acțiune în lumi fantastice și o distribuție de excepție, din care fac parte Judi Dench și Thandhie Newton, Riddick – Bătălia începe vă va purta într-o aventură cum nu ați mai văzut.



An:	**2004**
Gen:	**SF**
Distribuție:	**Vin Diesel, Colm Feore, Thandie Newton, Judi Dench, Karl Urban, Alexa Davalos**
Regie:	**David N. Twohy**
Suport:	**VHS și DVD**
Compania:	**UNIVERSAL PICTURES**

Filmele sunt distribuite de EURO ENTERTAINMENT ENTERPRISES. **Telefon: 021-203.96.69**


Băieţii aşteaptă cometa.
Imagine primită de la Nicu Berbece.


Cooreee... Core 'Ngrato! **Imagine trimisă de Nospherat.**



Interacţiunea între două corpuri feroviare este nulă.
Imagine trimisă de Gabi Gamer.


A exagerat de revelion.
Imagine primită de la Alexandru Sârbu.



Dacă Harry Potter poate, pot şi eu. **Imagine primită de la Cristi S.**



Ăsta se crede la gimnastică ritmică. **Imagine trimisă de Bobo.**



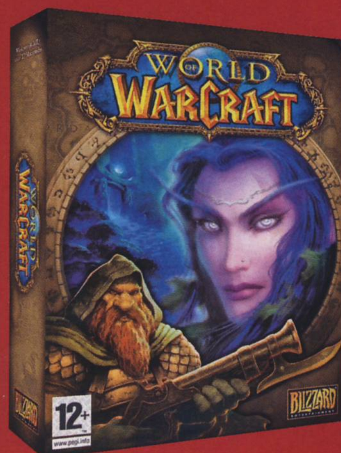
Petrecere surpriză. **Imagine trimisă de Cristina Udrescu.**

Câştigătorii din acest număr sunt Nospherat şi Cristi S.

Trimiteţi imagini pentru patch la adresa rzarectha@level.ro.



Câştigă jocul World of Warcraft



CONCURS LEVEL ŞI

World of Warcraft este un... ?

a. RPG ■

b. MMORPG ■

c. Action ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre jocul World of Warcraft din acest număr al revistei.

Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 martie 2005.

Câştigă unul din cele 2 DVD-uri cu filmul Zbor de fluture (The Butterfly Effect)





CONCURS LEVEL ŞI

Cine este actorul principal din filmul Zbor de fluture (The Butterfly Effect)?

a. Ashton Kutcher ■

b. Vin Diesel ■

c. Sylvester Stalone ■

Nume, prenume

Str. Nr. Bl. Sc. Ap.

Localitate Cod Judeţ

Telefon e-mail

Răspunsul îl găseşti în articolul despre filmul Zbor de fluture (The Butterfly Effect) din acest număr al revistei.

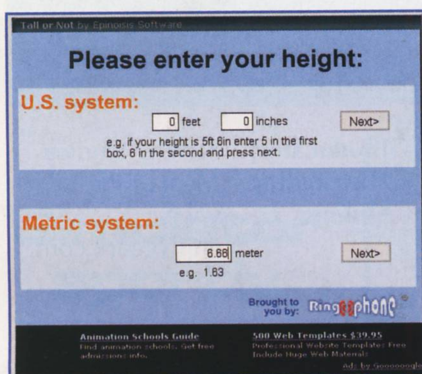
Decupaţi talonul şi trimiteţi-l pe adresa Vogel Burda Communications SRL, OP 2 CP 4, 500530 Braşov, până la 1 martie 2005.

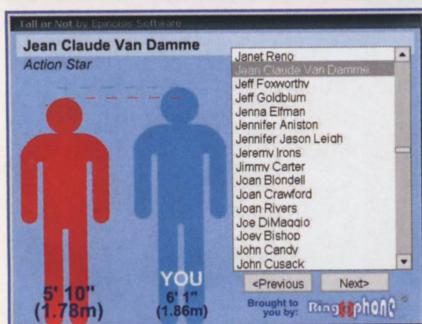


www.

Tall or Not
albinoblacksheep.com/flash/tall.php

Când eram mic, mă puneam lângă tocul ușii și îmi băgam un pix în păr până dădeam de lemn. Fugeam după metru și măsuram apoi cât am mai crescut în înălțime. La un moment dat, m-am oprit și m-am plictisit să văd că tot atât am. Și am fost trist atâția ani că mi-am pierdut hobby-ul... Ei, acum Internetul m-a fericit cu acest site, unde mă pot compara cu cei mai celebri oameni din lume și unde se vede că nu numai Bruce Lee îl bate pe Van Damme.









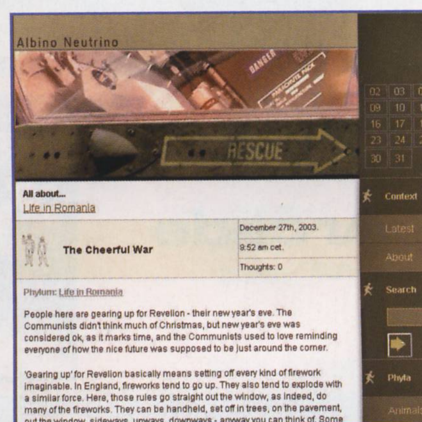
Epica Awards
www.epica-awards.com/assets/epica/2004/winners/

Fanii spoturilor publicitare vor fi probabil foarte bucuroși să afle de acest site. Este vorba despre site-ul oficial al premiilor Epica, unul dintre cele mai importante evenimente de profil din Europa, site de unde puteți download-a clipuri publicitare, dar și cele mai bune print-uri din anul 2004.

Albino Neutrino
www.seahorse-design.com/neutrino

Mania blog-urilor (jurnaluri on-line) a luat cu asalt Internetul, iar noi nu puteam să rămânem indiferenți. De fapt, îmi propusesem să rămân așa până când am dat, din greșeală, peste blog-ul unui irlandez genial care locuiește în București și nu se sfiiește să-și expună propria părere despre viața de zi cu zi din România. Un stil ce mi-a adus aminte de Douglas Adams sau Terry Pratchett și m-a ținut lipit de monitor până am terminat de citit întreaga arhivă. Șo pe el!

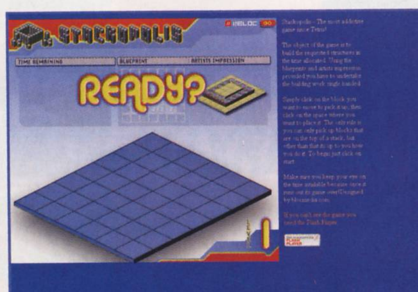
■ **Mitza**

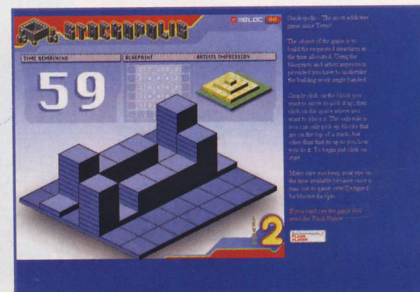




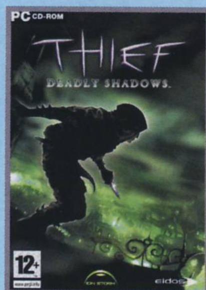
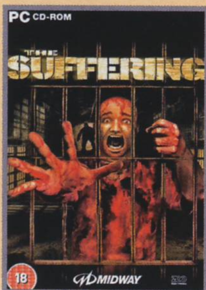
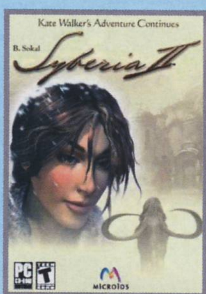
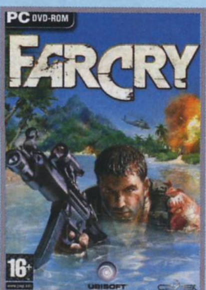
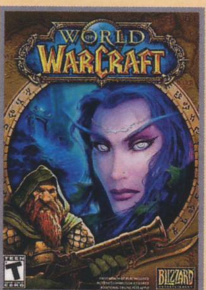
Bloc
www.leicestercityladies.org.uk/Home/Bloc_Game

Nu, nu e vorba de blocurile noastre dărăpănate, ANL-uri sau buline roșii, ci despre un joc oarecum asemănător cu Tetris-ul, la fel de acaparant și interesant. Să îmi spuneți și mie până la ce nivel ați ajuns...



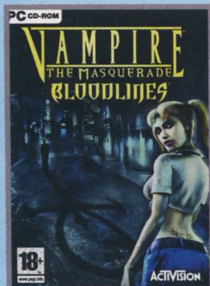


Jocul anului 2004

Categorie	Copertă	Joc	Detalii
Stealth		**Thief: Deadly Shadows**	**Producător:** Ion Storm **Distribuitor:** Eidos **Online:** www.thief3.com **Menţiune onorabilă:** Splinter Cell: Pandora Tomorrow
Action		**The Suffering**	**Producător:** Surreal Software **Distribuitor:** Midway **Online:** www.thesuffering.midway.com **Menţiune onorabilă:** Prince of Persia: Warrior Within
Adventure		**Syberia II**	**Producător:** Microids **Distribuitor:** Microids **Online:** syberia2-game.com **Menţiune onorabilă:** In Memoriam
Arcade		**Guilty Gear XX Reload - The Midnight Carnival**	**Producător:** Sammy Studios **Distribuitor:** Media Kite **Online:** www.guiltygearx.com **Menţiune onorabilă:** Gish!
FPS		**Far Cry**	**Producător:** Crytek **Distribuitor:** Ubisoft **Online:** www.farcry-thegame.com **Menţiune onorabilă:** Half-Life 2
MMORPG		**World of Warcraft**	**Producător:** Blizzard Entertainment **Distribuitor:** Vivendi Universal Games **Online:** www.worldofwarcraft.com **Menţiune onorabilă:** EVE Online

Jocul anului 2004

RPG

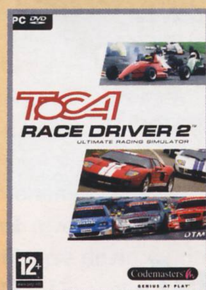


Vampire: The Masquerade - Bloodlines

Producător: Troika Games
Distribuitor: Activision
Online: www.vampirebloodlines.com

Menţiune onorabilă: Beyond Divinity

Simulator Auto

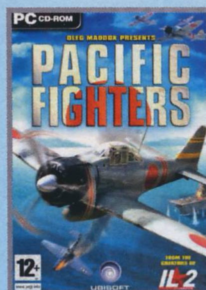


TOCA Race Driver 2

Producător: Codemasters
Distribuitor: Codemasters
Online: www.codemasters.co.uk/tocaracedriver2

Menţiune onorabilă: Richard Burns Rally

Simulator de zbor

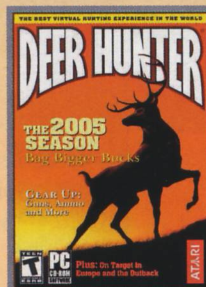


Pacific Fighters

Producător: 1C: Maddox Games
Distribuitor: Ubisoft
Online: www.pacific-fighters.com

Menţiune onorabilă: Lock-On

Simulator sportiv

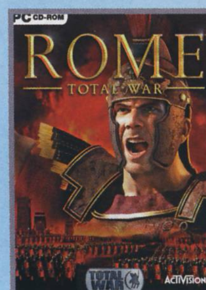


Deer Hunter 2005

Producător: South Logic
Distribuitor: Atari
Online: www.atari.com/us/games/deer_hunter_2005/pc

Menţiune onorabilă: FIFA 2005

Strategie



Rome: Total War

Producător: Creative Assembly
Distribuitor: Activision
Online: www.totalwar.com/game

Menţiune onorabilă: Ground Control 2: Operation Exodus

Tycoon/ Manager

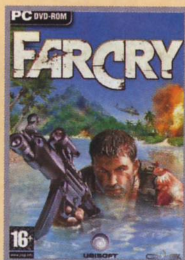
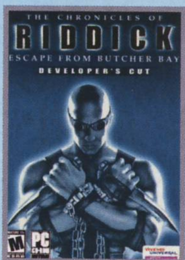
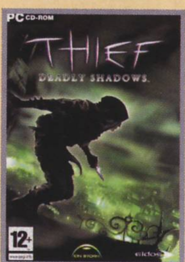
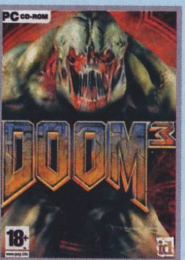
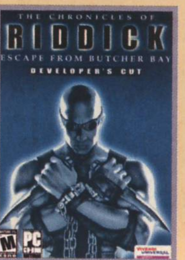


RollerCoaster Tycoon 3

Producător: Frontier Developments Limited
Distribuitor: Atari
Online: www.rollercoastertycoon.com

Menţiune onorabilă: Total Club Manager 2005

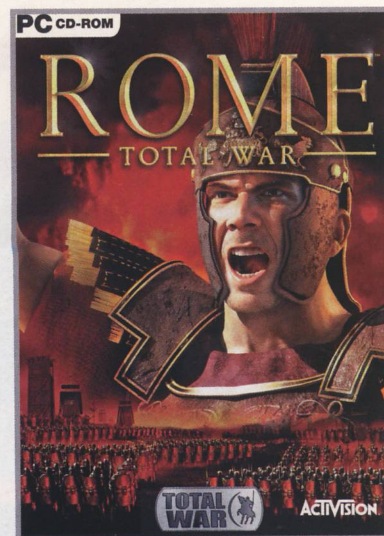
Categorii speciale

Categorie	Copertă	Joc	Detalii
Grafică		Far Cry	Producător: Crytek Distribuitor: Ubisoft Online: www.farcry-thegame.com
Sunet		The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay – Developer's Cut	Producător: Starbreeze Studios Distribuitor: Vivendi Universal Games Online: www.riddick game.com
Storyline		Thief: Deadly Shadows	Producător: Ion Storm Distribuitor: Eidos Online: www.thief3.com
Multiplayer		Unreal Tournament 2004	Producător: Digital Extremes Distribuitor: Atari Online: www.unreal tournament.com/ ut2004
Cel mai original		Gish!	Producător: Chronic Logic Distribuitor: Chronic Logic Online: www.chronic logic.com/ gish.htm
Cea mai mare dezamăgire		Doom III	Producător: id Software Distribuitor: Activision Online: www.doom3.com
Cea mai mare surpriză		The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay – Developer's Cut	Producător: Starbreeze Studios Distribuitor: Vivendi Universal Games Online: www.riddick game.com

Jocul anului 2004

Rome: Total War

Producător: Creative Assembly
Distribuitor: Activision
Online: www.totalwar.com/game



Cel mai simplu ar fi să spunem că Rome: Total War este pentru noi jocul anului 2004 pentru că nu este altul mai bun. Intrînd în detalii, însă, am sublinia în primul rând că producătorii RTW au reușit o foarte bună fuziune între strategia pe ture și tactica în timp real. Atât elementele de strategie, cât și cele de tactică nu sunt „ieftine" și nici asamblate de formă, ci se îmbină organic, dând senzația de firesc pe o hartă imensă, într-o desfășurare naturală a mișcărilor de trupe și de resurse. Un punct în plus primește de la noi Rome: Total War pentru faptul că nu face un zeu din jucător, ci doar un împărat, ce nu poate stăpâni perfect un continent întreg, ale cărui nații/triburi/caste/ginte se revoltă la tot pasul și ale cărui probleme de resurse devin cu timpul insolvabile.

De aceea, considerăm Rome: Total War fără egal în simularea istorică, dar și tactică, aceasta din urmă fiind slujită de o grafică complet 3D impresionantă și bine optimizată.



Best Gadget

Hercules DJ Console
Distribuitor: Ubi Soft România

Best Hardware

Acer Ferrari 3000 LMi
Distribuitor: Tornado Sistems



Cel mai bun joc pe PlayStation 2

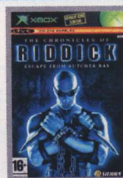


Burnout 3: Takedown

Producător: Criterion Software
Distribuitor: Electronic Arts
Online: www.burnout3.ea.com

Mențiune onorabilă:
Grand Theft Auto: San Andreas

Cel mai bun joc pe Xbox



The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay

Producător: Starbreeze Studios
Distribuitor: Vivendi Univ. Games
Online: www.riddickgame.com

Mențiune onorabilă:
Def Jam: Fight for New York

Cel mai bun joc pe GameCube



Metroid Prime

Producător: Retro Studios
Distribuitor: Nintendo
Online: www.metroid.com/prime
Mențiune onorabilă:
James Bond 007: Everything or Nothing

Cel mai bun joc pe GBA



Metroid: Zero Mission

Producător: Nintendo
Distribuitor: Nintendo
Online: www.metroid.com/zeromission
Mențiune onorabilă:
Mario & Luigi Superstar Saga

Cel mai bun joc pe N-gage

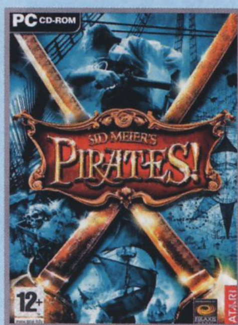


Pathway to Glory

Producător: Nokia
Distribuitor: Nokia
Online: www.pathwaytoglory.com
Mențiune onorabilă:
Colin McRae 2004

Categorii mai mult decât speciale

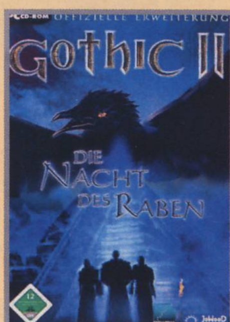
Singurul și cel mai bun remake



Sid Meier's Pirates!

Producător: Firaxis Games
Distribuitor: Atari
Online: www.atari.com/pirates

Cel mai bun expansion german

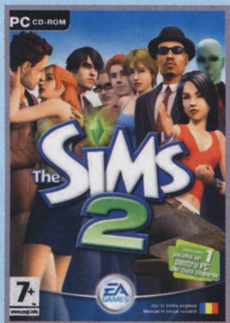


Gothic II: Die Nacht des Raben

Producător: Piranha Bytes
Distribuitor: JoWood Productions
Online: www.piranha-bytes.com/addon

Cel mai bun The Sims

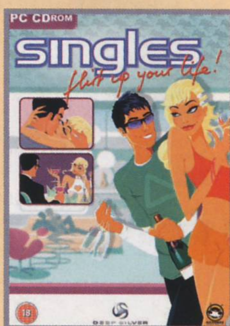
(cu toate expansion-urile astea, concurența e acerbă!)



The Sims 2

Producător: Maxis
Distribuitor: Electronic Arts
Online: thesims2.ea.com

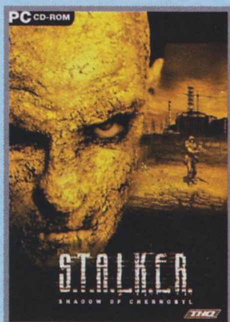
Cea mai mare cantitate de piele pe pixel pătrat



Singles: Flirt up your life

Producător: Rotobee
Distribuitor: Deep Silver
Online: www.singles-the-game.com

Cel mai 2005 joc al anului 2004

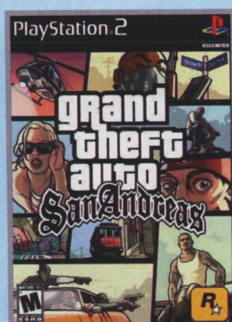


S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Producător: GSC Game World
Distribuitor: THQ
Online: www.stalker-game.com

Categorii mai mult decât speciale

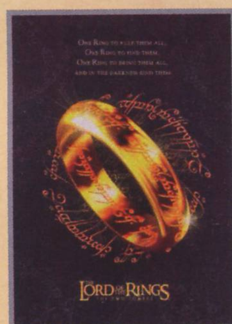
Best use of a bicycle in a game



Grand Theft Auto: San Andreas

Producător: Rockstar
Distribuitor: Rockstar
Online: www.rockstargames.com/sanandreas

Cel mai folosit univers



The Lord of the Rings

Producător: Tolkien, bă!
Distribuitor: toți
Online: www.lordoftherings.net

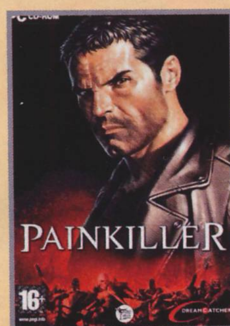
Cel mai bun prieten al omului



Ant Lions (Half-Life 2)

Producător: Valve Software
Distribuitor: Valve Software
Online: www.steampowered.com

Cel mai antinevralgic joc al anului



Painkiller
(și expansion-ul Painkiller: Battle out of Hell)

Producător: People Can Fly
Distribuitor: DreamCatcher
Online: www.painkillergame.com

Cel mai mare producător de nervi

cioLAN	**Mitza**	**Marius Ghinea**	**Rzarectha**	**KiMO**	**BogdanS**
Vampire: The Masquerade - Bloodlines	FlatOut	Medal of Honor: Pacific Assault	Transport Giant	Prince of Persia: Warrior Within	Thermaltake Xray

Avalanşa de jocuri şi...

HALF LIFE 2

VAMPIRE: THE MASQUERADE - BLOODLINES

SID MEIER'S PIRATES!

GTA: SAN ANDREAS - oups!

PRINCE OF PERSIA: WORRIOR WITHIN

avalanşa de scrisori

Cum timpul pe care l-ați avut la dispoziție pentru tema lunii privind avalanșa de jocuri de la sfârșitul anului trecut a fost destul de scurt, în această ediție specială (o să vedeți voi de ce) a Chatroom-ului o să introduc și câteva scrisori referitoare la ultima temă, cea legată de povestirile voastre despre diverse personaje din jocuri. Vreau doar să spun atât: UAU! În special pentru Bogdan Pantea, DoomHammer, A.T. Tezeu și Silverbolt, care m-au dat gata cu povestirile lor. Bogdan, cu o foarte bună povestire a la Warhammer, DoomHammer, cu povestirea lui în engleză, Tezeu, care nu s-a putut opri din scris decât pe la 30.000 de caractere, și Silverbolt, al cărui text m-a dat gata... Peste 217.000 de caractere?! Omule, ești nebun?! Dacă tu ai scris toată cartea aia, respectele mele! Și ție și celorlalți care au avut curajul să trimită propriile „creații" la Chatroom. Vedem cum facem, poate luna viitoare ajung pe CD-ul revistei, alături de alți amatori...

Ei, și acum tema pentru luna viit... Ei, nu, gata! Surpriză, surpriză! Vreți veștile bune sau veștile proaste mai întâi? Ei bine, vestea proastă este că acesta este ultimul meu Chatroom, vestea bună este, evident, că acesta este ultimul meu Chatroom! Acum, fiecare cu părerea lui, eu unul renunț la această rubrică, după ani buni în care am „păstorit-o", pentru a mă ocupa de alte treburi în revistă (șefia presupune sacrificii) și pentru a aduce un suflu nou în aceste câteva pagini de la sfârșitul revistei. Omul de Chatroom va fi de acum înainte Rzarectha, iar dacă aveți propuneri despre cum ați vrea să arate noul Chatroom, ce v-a plăcut până acum și ce nu, dați cu mail-ul la rzarectha@level.ro.

În speranța că veți fi din ce în ce mai mulțumiți de această rubrică și că veți rămâne la fel de „productivi" în idei și scrisori, vă las pe mâini mai tinere, mai bune, mai uscate... Hai, gata, că o iau pe arătură!

Vă mulțumesc pentru colaborare, ne vedem în restul revistei!

■ Mitza

Marian Dumitrache

„Iarna – afară e frig, în casă murim de cald (la mine cel puțin). Ajungem să încingem monitoarele și să facem praf tastaturile de prea multă joacă. Avalanșa de jocuri de dinainte de Crăciun are ca scop principal creșterea vânzărilor, că de, vine Moșul acuma și dacă se întâmplă să încapă pe horn sau să nu se împiedice pe scări în timp ce urcă la etajul 10, poate apucăm și noi să jucăm un Half-Life 2 original sau să ne facem abonament la World of Warcraft (asta dacă găsim loc pe vreun server...). Strategia de marketing adoptată de producători este una cât se poate de evidentă. Ei se bazează pe afirmația „De Crăciun, fii mai bun!", dar în România se aplică destul de rar, în condițiile în care prețul unui joc original este cu puțin mai mare decât o pensie amărâtă. Deci cu asta am rezolvat-o. Acuma să trecem la partea care pe mine, cel puțin, mă interesează mai mult. Această avalanșă de jocuri are obiceiul să apară în perioada în care mulți dintre noi (în special ăștia care mai trec pe la școală) au o târlă de teze și lucrări și medii de definitivat. Așa că după ce joci câteva săptămâni bune FIFA, Total Club Manager, NFS, Gothic și Warlords Battlecry 3 la greu (lista poate continua), ajungi să te întrebi oare cum @#$%^ ai ajuns în situație de corigență ?!? (că de repetenție nu poate fi vorba... încă). Profesorii te întreabă toți mirați „Ce se întâmplă cu tine?", iar tu nu poți decât să bălmăjești cu juma' de gură cum că „Am avut o zi proastă" sau „Au fost prea grele subiectele!", în timp ce te gândești cu înfrigurare cum de ai reușit să-ți iei un gol de la 40 de metri și ai pierdut în minutul 95, numai din cauză că nesimțitul de portar conversa cu domnișoarele din public... Toate astea, cumulate cu o lipsă acută de interes și cu o lehamite care pare să ne cuprindă pe toți când auzim cuvântul „școală", mă fac să mă gândesc dacă nu cumva producătorii au în plan creșterea numărului de abandonuri școlare pe mapamond sau, în cel mai rău caz, de decese. Și uite așa toate cadourile de Crăciun se duc pe apa sâmbetei și expresia „Sărbători fericite!" ajunge să semene din ce în ce mai mult cu întrebarea „Băăăh, ai trecut clasa???". Totul e bine însă când se termină cu bine (mai rar), și mă gândesc cu înfrigurare că la anul apare TES 4 și eu o să am de dat bacul... Că dacă nu, mă iau ăștia în armată și nici așa nu e bine. Probabil că sunt destul de multe persoane în aceeași situație cu mine. Nu pot decât să le urez succes și să sper că la anul totul va fi mai bine și că Băsescu ne va mări alocația la 5 milioane (de lei, eventual din ăia grei)."

WhiteWolf

„Deși sunt un cititor fidel al revistei, îs mai leneș din fire și nu am scris, până acum!

Hmmmm... cred că producătorii (în special EA) încearcă să lanseze cât mai multe jocuri și nu cât mai bune. Pe deasupra le mai și lansează la sfârșitul anului. Eu cred că ei își imaginează că noi vara jucăm jocurile de iarna trecută și iarna când lansează enșpe mii de jocuri noi și unele foarte bune noi intrăm în hibernare. Adică ne luăm toate jocurile, ne aprovizionăm de la chioșcul de



Ce atâta EA? Ce atâta Ubisoft? Înapoi la rădăcini!



Ce să iau...?

la colțu' blocului și ne încuiem în cameră până la sfârșitul iernii împreună cu calculatorul. Nu zic că nu mi se unge inima când văd câte bunătăți apar și abia aștept să le iau să le joc și io.

Abia aștept să apară World of Warcraft și alte titluri mari, dar deviez de la subiect, așa că revenim. Când mă uit peste rubrica „Se vor lansa" din LEVEL, ce văd: EA, EA, 2 jocuri de la JoWood, încă vreo 2 de la EA și altele. Cei de la EA au impresia că dacă lansează 20 de mii de jocuri la sfârșitul anului vor câștiga Best game of the year (asta urmăresc ei de fapt, că cel care câștigă înseamnă că e bun și, dacă e bun, se vinde). Nu îmi rămâne decât să aștept să apară toate jocurile și să le păstrez o parte pentru noul an, ca să nu mă mai plictisesc."

Silverbolt

„Soarele apunea deasupra Balmorei. Myth stătea pregătit în fața vilei sale. Deși era liderul Casei Redoran, locuia în Balmora. Toți locuitorii erau în casele lor. Myth își verifică echipamentul. Avea o sabie de argint, cu mâner de aur. Purta armură Ebony. Era un tânăr Cyrodiil, antrenat la Academia din Orașul Imperial. Trecuse prin multe lupte. Nu era nimic nou. Soarele apusese, dar nici un inamic nu își făcuse apariția. În momentul în care și-a lăsat jos garda, ceva i-a sărit în spate. Cu o mișcare agilă, sări într-o parte și se uită în ochii vampirului. Clanul Quarra. Ultimul clan de vampiri venise să se răzbune. Myth rosti o incantație și sabia izbucni în flăcări. O secundă mai târziu, vampirul era decapitat. Încă zece vampiri apărură din umbre. Myth se feri de prima lovitură. Ghearele altui grup de vampiri îl atinseră din spate. Era beznă. O altă lovitură îl aruncă pe Myth în centrul pieței pustii. Casca îi zbură de pe cap. Myth își aruncă scutul și aprinse o torță. Inamicii se retraseră câte un pas. Era înconjurat. Toți aveau priviri pline de ură în ochi. Myth zâmbi și sări din mijlocul lor cu o secundă înainte de atac. Bău o poțiune și simți cum rănile i se închideau. Aruncă sticla goală în fața unuia din vampiri și atacă. Unul câte unul, vampirii cădeau secerați. Myth ajunse într-un loc liber și aruncă torța în aer. Acesta era semnalul. Armata de gărzi Hlaalu, înarmați cu arcuri și săgeți de argint. Mai mulți vampiri intrară în oraș și în luptă. Bătălia dură ore întregi. La miezul nopții, vampirii încercară să se retragă. Myth începu să râdă. Întăririle veneau. Soldații Redoran. Garda sa personală. Cuprinși de disperare, vampirii începură să lupte orbește. Dintr-o dată, soldații fură măturați de o lovitură. Myth aruncă o torță către locul din care a venit. Era Lindo Quarra. Conducătorul clanului de vampiri. Un Orc, care era suferind de Corprus, avea peste 3 metri înălțime. De asemenea, în efortul de a deveni cea mai puternică ființă, devenise vampir și obținuse o inimă Daedra. Membrii celor două tabere se retraseră din calea lui. Myth se pregăti de luptă. Nici o creatură nu fusese de neînvins pentru el până acum. Lindo privi în jos la Myth și, râzând, lovi cu sabia imensă. Myth era agil și reuși să se ferească de prima lovitură. La fel și de a doua. Și de următoarele trei. Cu un strigăt de furie, Lindo încercă din nou să lovească. Myth sări în spate. Sabia se înfipse în pământ. Myth se uită în ochii vampirului și râse. Începu să fugă în sus pe sabia Orcului, ajungând pe brațul uriaș și, sărindu-i pe umeri, îi puse sabia în flăcări la gât. Orcul râse. Myth se uită în spate, și observă cu groază că vampirul ținea un pumnal îndreptat spre el. Dacă unul din ei murea, mureau amândoi. Orele treceau și nici unul nu făcea vreo mișcare. Într-un târziu, profitând de un moment de neatenție, Myth sări jos de pe spatele vampirului. Lindo începu să râdă. Myth nu spuse nimic, dar începu și el să râdă. Myth ținea sabia îndreptată spre Est. Soarele tocmai răsărea."

Dorutza

„Create a sim... Name: Jewel Hanson. Fată, haine, personalitate... Și așa a devenit Jewel noua vedetă a cartierului Strangetown. Bineînțeles, nu avea nici un copil, pentru că acele chestii mici sunt doar niște ființe mult prea enervante pentru a avea grijă de un asemenea specimen până și în jocuri. Jewel și-a făcut repede prieteni, și la fel de repede un iubit. The chosen one se numea Hayden.

Jewel voia un jacuzzi, așa că i-am luat unul. Și aceasta a fost greșeala care pe ea o enerva și pe mine mă făcea să râd. Prietenii nu mai veneau la Jewel ca să o vadă, veneau ca să se bage toți, grămadă, în minunatul ei jacuzzi. Sincer, era amuzant, pentru că intrau patru oameni și, surpriză! Ea nu mai avea loc. Deci nu i-a mai sunat nici pe prietenii ei, nici pe Hayden, dar Hayden venea și singur, și când o vedea, fluiera după ea ca un adevărat violator în serie.

Era tare că era rockeriță, se trezea pe rock, mânca pe rock... Și cel mai



Pentru bârfe și relații virtuale, încercați The Sims

WANTED

DIN TOATĂ ȚARA



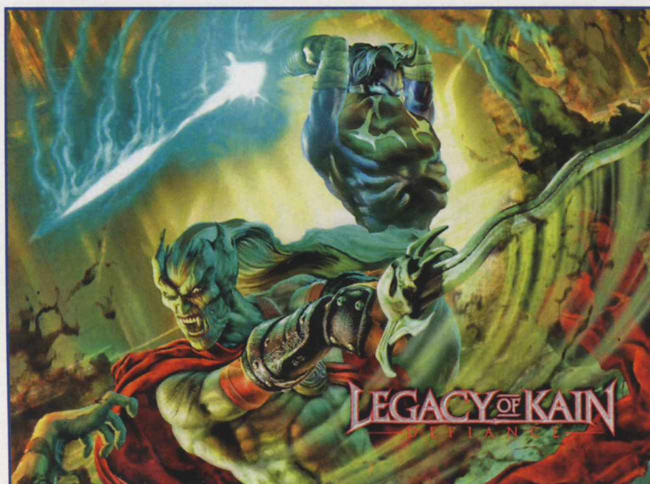
COLABORATORI LEVEL

Redacția LEVEL își deschide porțile pentru oricine dorește să devină colaborator.

Dacă ești în stare să îți așterni gândurile pe hârtie într-un mod coerent, știi limba engleză la perfecție, lumea jocurilor nu mai are secrete pentru tine și vrei să faci un ban cinstit, trimite un e-mail cu detalii despre tine și un articol* despre jocul tău preferat la adresa mitza@level.ro.

*articolul trebuie să se înscrie în limita a maxim 7000 de caractere.

Urmărește detalii pe www.level.ro



Kain și Raziel, niște personaje cum nu prea mai găsești

mult dansa, deși nu vedeam nici un headbanging... Cel mai mult mi-a plăcut de ea pentru că o puneam să studieze mult, ca să văd care era salariul maxim.

I was a gold-digger... Și, da, a ajuns în vârful carierei în știință, cu 2 333$ pe zi. Puțin, nu?

Era și o fază de-a dreptul enervantă! Dădea petreceri și venea multă lume, că doar, Jewel RULZ!!! Mda... Și mai era unul care îi fura piticul! Îl lua, îl băga sub tricou și fugea la el acasă! Apoi venea înapoi și nici nu puteam să mă cert cu el! Așa l-aș fi plesnit!

Minunata Jewel se gândea serios la căsătorie, dar din păcate, nu voia să o facă. Ce idee a avut? A adoptat o fetiță, pentru că deja era bătrână, și mie îmi era jenă să văd o băbuță cu un tânăr viril... Cassidy, fetița, era drăguță, dar Jewel nu prea putea să aibă grijă de ea... So, what was the solution? A angajat o bonă. Să fie binecuvântată, pentru că dacă nu era bona, Cassidy nu ar mai fi trăit. Poate într-un cămin unde le dădea piure de cartofi și mazăre zilnic. Ce viață de câine... Bona avea grijă de ea, dar o cam enerva pe Jewel să o vadă în fiecare zi cum se plimbă prin casă. You are fired!

Jewel is dead, and Cassidy... nici nu știu nimic de ea, pentru că nu îmi mai merge jocul. Această scrisoare este dedicată tuturor personajelor mele, pe care le-am crescut cu cea mai mare pricepere, și care acum s-au despărțit de mine. God help you!"

Kryoban

„Salut! Mi s-a părut interesantă tema pentru Chatroom pe care ai propus-o în numărul din ianuarie (aia cu povestioara despre un personaj) și m-am gândit să-ți trimit și eu un mail, ca să-mi exprim opinia. Sper că nu te deranjează că mesajul în sine e în versuri și că sună cam aiurea, dar așa am vrut eu să-mi exprim într-un fel nemulțumirea față de producători, care caută cât mai mult „negru" în jocuri. Textul sună cam așa:

„A fost odată ca niciodată
Că de n-ar fi, nu v-aș mai plictisi
Un frumos fecior de împărat
Ce locuia la marele palat
Care-n Persia era așezat.
Prințul nostru vesel mai era
Și ziua-ntreagă pe pereți se cățăra,
Era glumeț și-i plăcea să zâmbească,
Regatul parcă-l făcea să-nflorească.
Dar personajul nostru s-a schimbat,
Războaiele sufletul i-au măcinat,
Din omul cel glumeț și bun
Devenind un războinic rece și sătul
De toată lupta dusă cu greu
Pentru a-și salva viața mereu.
De ce oare a trebuit să se schimbe?
Nu era bun cum era înainte?
Ubi, păcat că l-ai schimbat,
Că l-ai făcut un prinț întunecat,
Căci glumeț îi stătea mai bine
Decât acum, când negrul îi convine."

cronoX

„Uf, câtă alergătură, câtă bătaie de cap, câte piedici neprevăzute! Venisem doar pentru a încheia un contract – o chestiune de afaceri atât de comună, încât mă și vedeam înapoi acasă, abia după ce am primit misiunea. Dar apoi mi-au atras atenția acei automatoni împrăștiați oriunde în orășel. Ce creații ingenioase și cum parcă mă priveau cu ochișorii lor triști... Apoi, evenimentele s-au precipitat și m-am văzut purtată de o poveste ce mi-a acaparat pe de-a-ntregul facultățile mintale și..., cât de ciudat este să o spun, mi-a și atins inima. De atâtea ori mi s-a tăiat respirația de atunci, încât neliniștea a devenit modul meu firesc de viață. Este ceva în atmosferă. Nu știu, parcă aș inspira picături de otravă, în doze atât de mici, dar simt cum se tot acumulează în trupul meu, un fel de substanță imaterială... Și obișnuiam să am atâtea puncte de sprijin în existența mea: prietenii, familia, obiceiurile. S-au dus. Toate. Nu mă mai atrag în nici un fel. Acum, mă mișc într-o nouă existență, pășesc cu nesiguranță în mijlocul unor peisaje din spatele cărora parcă m-ar pândi o prezență, o entitate atât de tristă. Mă prinde încet-încet în mrejele ei. Cum să mai dau înapoi? Iar oamenii pe care îi întâlnesc, Doamne, cât îmi sunt de dragi. M-am atașat, da, de defectele lor, pentru că prin stângăcii, prin neghiobie și prin delir îmi apar ei ca niște veritabile ființe umane. Îi părăsesc pe rând și imediat îmi crește în piept așa o părere de rău. Și apoi, mai e și splendoarea aia de tren, cu canapeaua lui atât de comodă, unde mi-am permis nu de puține ori să mă odihnesc după atâta alergătură. Oscar, adu-mi te rog ceaiul! Să-ți mai scape vreo replică enervantă și voi avea grijă să meșteresc nițel la mecanismele care te țin în viață! Ah, acei automatoni cu viori în mâinile lor fragile, mai vii decât toți oamenii din marele oraș, și muzica lor ce îmi tulbură privirea și mă amorțește ca în preajma ceasului morții... Hans, vin cu tine, Hans... Nu mai gândesc limpede, ce durere de cap m-a cuprins... Syberia, Syberia, când vom ajunge? E atâta de frig... Mâinile îmi îngheață încetișor... Dar ce frumoasă febră...

P.S. Da, am jucat rolul unei persoane de sex feminin. Ce să vă zic, a fost o experiență plăcută. Încercați și voi acasă."

Ne-au mai scris:

Alexandru Toporas, Marian Dumitrache, Cristian Nedelcu, Valentin Zanfir din Ploiești, Alexandru Movila, DoomHammer, Costin Mihaita, Matei Vlad, Jhon Doe, Iosif Liliac, Real Ghost, Moisa Mircea Ciprian din Slatina, Silverbolt, Valceanu Andrei, Ștefan Onofrei, Bulmo Domsa, Marcel Tuca, Georgescu Andrei, Mihai Alexandru, Doggzy Doggzy, Laur Ionichi, Crisminatorul, A.T. Tezeu, Griffo Mojicu, Alin Pop din Cluj-Napoca, Alin Sabou, Gabi Gagiu.

LEVEL

Vogel Burda Communications SRL
Str. N.D. Cocea Nr.12 500010 Brașov
Tel: 0268/415158, 0723-570511
0744-754983, Fax: 0268/418728
E-mail: level@level.ro
ISSN: 1582-1498

General Manager:
Dan Bădescu (dan_badescu@vogelburda.ro)

Redactor-șef :
Mihai Sfrijan (Mitza)
(mitza@level.ro)

Redactori:
Vladimir Ciolan (cioLAN) (ciolan@level.ro)
Mircea Dumitriu (KiMO) (kimo@level.ro)
Ovidiu Nedelcu (Rzarectha)
(rzarectha@level.ro)
Bogdan Amiteteloae (BogdanS)
(bogdans@level.ro)
Marius Ghinea (ghinea@level.ro)

Grafică și DTP:
Adrian Armășelu
(adrian_armaselu@level.ro)

Secretar de redacție
Oana Albu (oana_albu@vogelburda.ro)

Marketing:
Leonte Mărginean
(leonte_marginean@vogelburda.ro)
Geanina Perju
(geanina_perju@vogelburda.ro)

Publicitate:
Zsolt Bodola (zsolt_bodola@vogelburda.ro)
Cristian Pop (cristian_pop@vogelburda.ro)

ON-LINE:
Mihai Bădescu (mihai_badescu@chip.ro)

Contabilitate:
Maria Parge
Eva Szaszka
(contabilitate@vogelburda.ro)

Distribuție:
Ioana Bădescu
(ioana_badescu@vogelburda.ro)
Ioan Claudiu Soiu
(iancu_soiu@vogelburda.ro)
Alex Draghini
(alex_draghini@vogelburda.ro)

Adresa pentru corespondență:
O.P. 2, C.P. 4, 500530 Brașov
Pentru distribuție contactați-ne
la tel: 0268-415158
și fax: 0268-418728

Montaj și tipar:
Revai Nyomda, Budapesta, Ungaria.

LEVEL este membru fondator al Biroului Român de Audit al Tirajelor (BRAT).



Publicație ce beneficiază de rezultate de audiență conform Studiului Național de Audiență. Conform cifrelor SNA (perioada de măsurare iulie 2003 - iulie 2004), LEVEL are 107.000 cititori/număr.

INSERENȚII DIN ACEST NUMĂR:

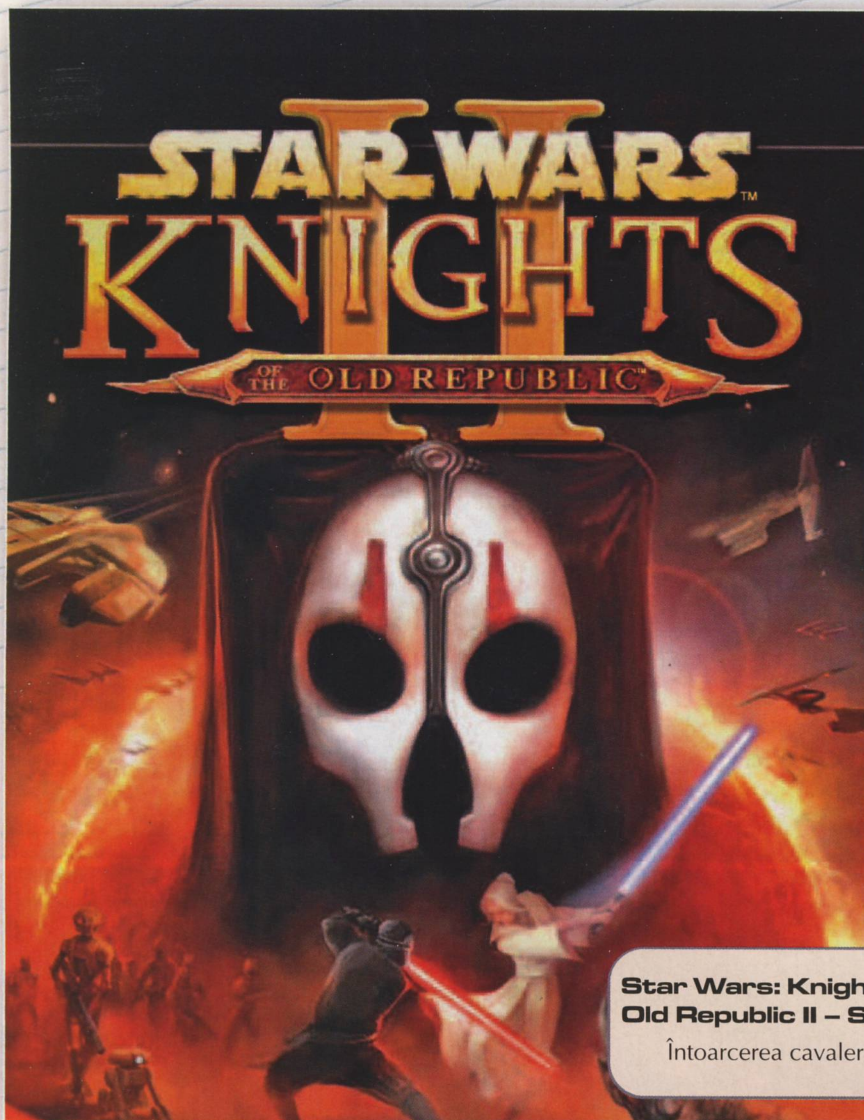
LEVEL ZOO EMPIRE

Zoo Empire

VOGEL BURDA COMMUNICATIONS

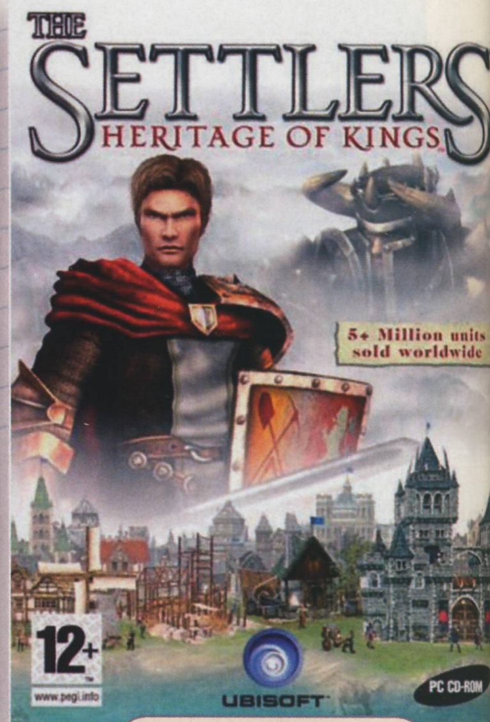
ENLIGHT

PC CD-ROM SOFTWARE



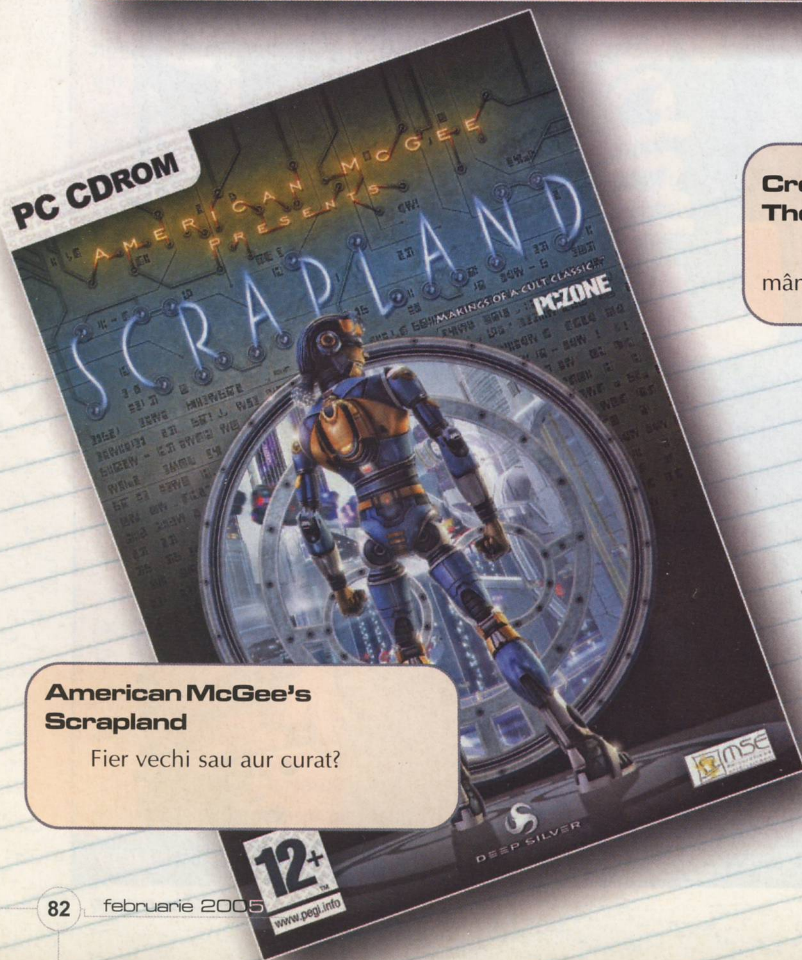
Star Wars: Knights of the Old Republic II – Sith Lords

Întoarcerea cavalerilor Jedi



The Settlers V: Heritage of Kings

Demn de un rege?



American McGee's Scrapland

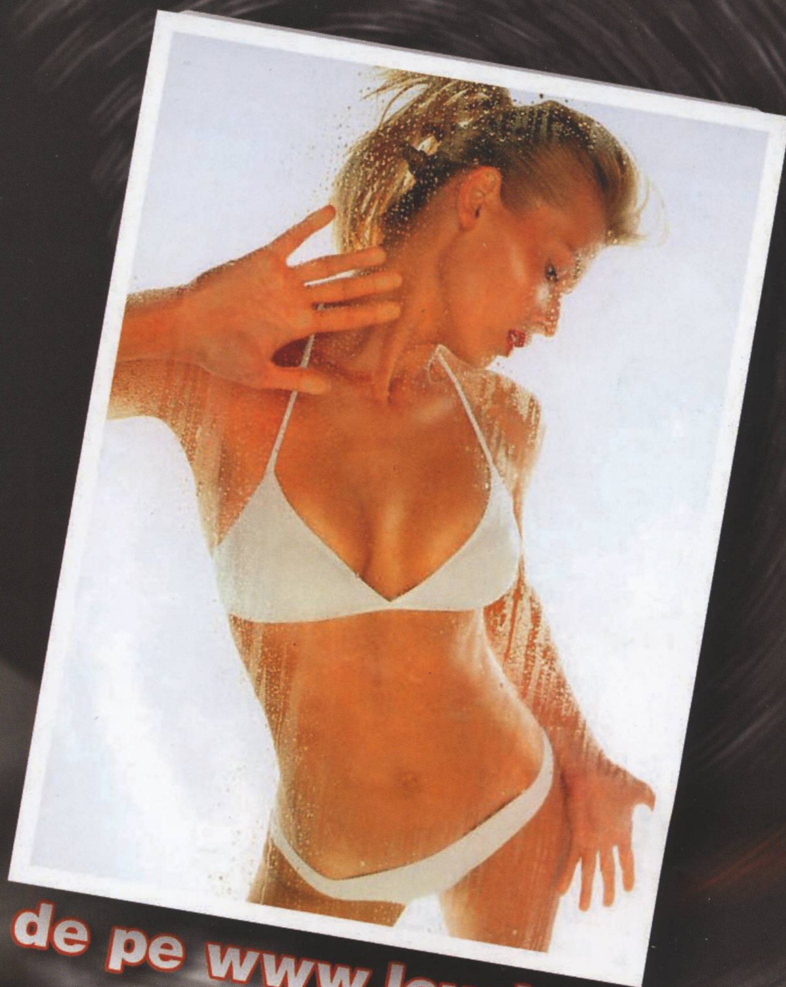
Fier vechi sau aur curat?



Creature Conflict: The Clan Wars

Animalele au pus mâna pe arme

FAZA ZILEI



de pe www.level.ro

MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL
Link to the Future



Game with MSI, Now!







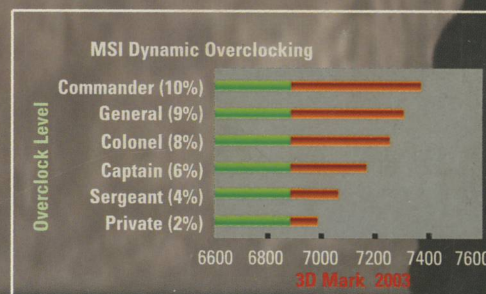
Continuând tradiția MSI de a încorpora procese tehnologice inovative folosind tehnici de proiectare de vârf, soluțiile grafice MSI beneficiază de cele mai avansate și sofisticate tehnologii de răcire și de mărire a frecvenței de funcționare (overclocking).

Mecanismele avanstate de răcire oferă frecvențe de tact mai ridicate, în timp ce temperatura procesorului grafic este menținută în limite normale, un companion perfect pentru rularea jocurilor din noua generație.

Dynamic Overclocking Technology



- Alege nivelul de overclocking
- Interval de variație între 2 - 10% în 6 trepte
- Reglare automată a parametrilor
- Cea mai bună cale de optimizare a vitezei procesorului grafic și a memoriei pentru performanțe maxime
- Setarea automată a limitelor de overclocking pentru eliminarea supraîncălzirii sau a deteriorării
- Optimizat pentru toate plăcile grafice






NX6600-TD128E

- NVIDIA GeForce 6600
- Interfață PCI-E
- Memorie 128MB DDR
- Ieșire TV / DVI-I
- HDTV
- Live VGA BIOS/Driver

Incluse Utilitare & Jocuri 3D




NX6600GT-VTD128

- NVIDIA GeForce™ 6600 GT
- Interfață AGP 8X
- Memorie 128MB DDR
- Intrare/ieșire TV / DVI-I
- HDTV
- T.O.P. Tech Cooling
- Live VGA BIOS/Driver

Incluse Utilitare & Jocuri 3D




NX6800U-T2D256

- NVIDIA GeForce™ 6800 Ultra
- Interfață AGP 8X
- Memorie 256MB DDR3
- Ieșire TV / 2 x DVI-I
- Live VGA BIOS/Driver

Incluse Utilitare & Jocuri 3D




RX700PRO-TD128E

- ATi Radeon X700 PRO
- Interfață PCI-E
- Memorie 128MB DDR
- Ieșire video / DVI-I
- Live VGA BIOS/Driver

Incluse Utilitare & Jocuri 3D




RX800SE-TD256

- ATi Radeon X800 SE
- Interfață AGP 8X
- Memorie 256MB DDR
- Ieșire video / DVI-I
- Live VGA BIOS/Driver

Incluse Utilitare & Jocuri 3D




RX800XT-VTD256E

- ATi Radeon X800 XT
- Interfață PCI-E
- Memorie 256MB DDR3
- Intrare/ieșire TV / DVI-I
- Live VGA BIOS/Driver

Incluse Utilitare & Jocuri 3D

Ratele precizate în lei conțin TVA

DOBÂNDĂ ANUALĂ EFECTIVĂ
Credit în euro, cu DAE de 15,3%, pentru o perioadă de 48 de luni

www.flamingo.ro
08008-22.55.72 (08008-CALLPC)
eFlamingo@flamingo.ro
Livrare gratuită la comenzile on-line

FLAMINGO împreună de 10 ani